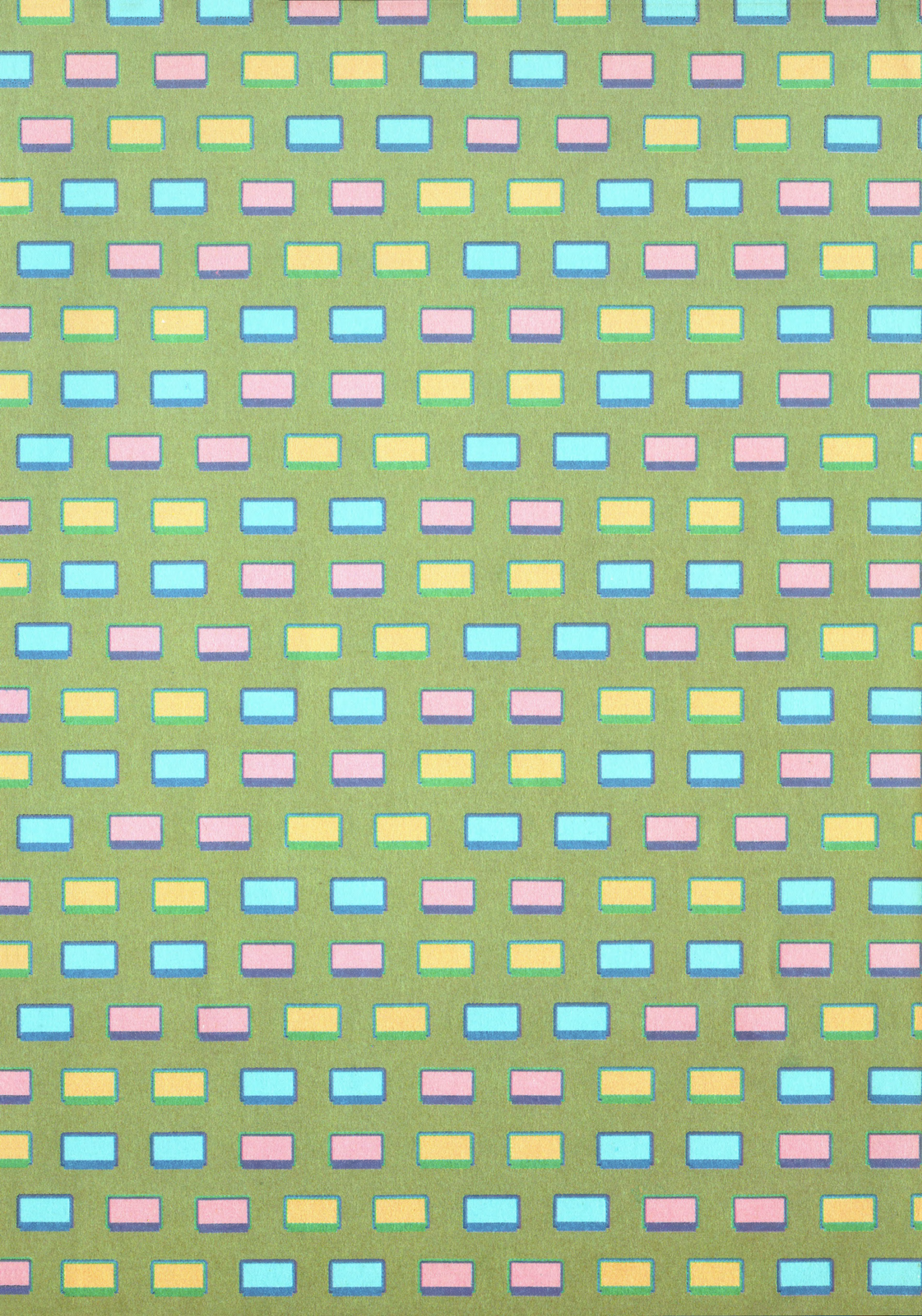
宝島

ファミリーコンピュータ™ 必勝本

ファミコン・チャンピオン・クラブ／著

JICC出版局

おきて破りの全ワザ集
ファミリーコンピュータ™
必勝本

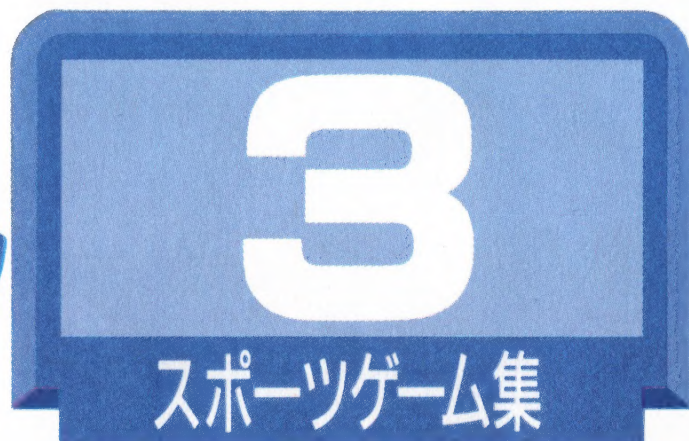
1000万ファミコン・ファンの諸君に!
――ファミコン・チャンピオン・クラブ

全国1000万のファミコン・ファンのみなさん、僕たちは、日夜、〝ゼビウス1000万点!〟、〝チャンピオンシップ50面突破〟に命をかけているファミコン・チャンピオン・クラブです。

僕たちの活動は、ニューゲームが発売されると同時に、その必勝法解析とバグ探しに血道をあげることです。最近のファミコン・ブームのおかげで、つぎつぎと新製品が発売され、僕たちも、忙しい毎日を送っています。

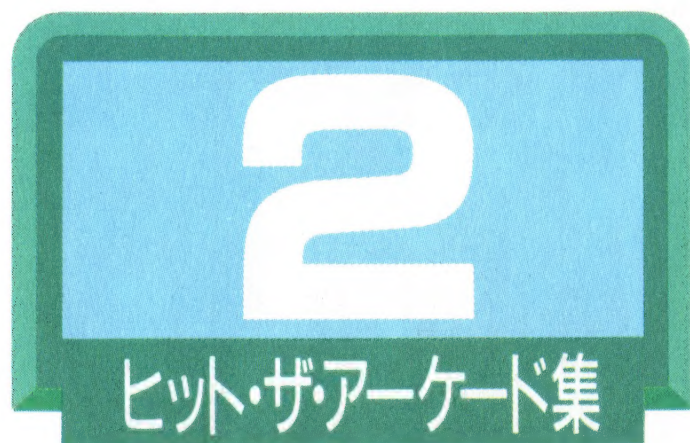
本書は、〝先を行き過ぎてる〟僕たちのファミコン必勝法のワザを、できるだけ多くのひとに知っていただくために企画されました。

とくに初心者のひとには、本書により、いままで見ることもできなかった先の画面に出会う喜びを味わっていただければ、幸いです。

CONTENTS
目次

おきて破りの全ワザ集
ファミリー

ファミコン・チャンピオン・クラブ／著

コンピュータ™必勝本

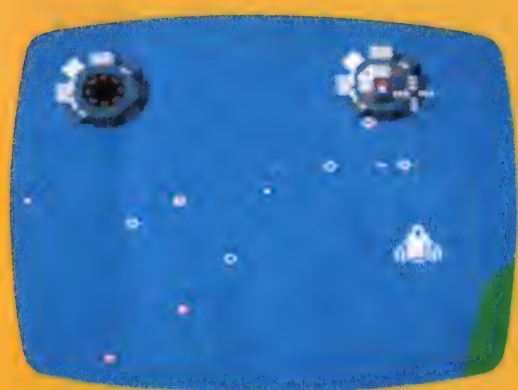
ファミコン・チャンピオン・クラブ 17

超ヒット

ファミコン界の超常現象、ゼビウスとチャンピオンシップロードランナーの完全解法をお届けしよう。もちろん16エリア＋50面もれなくフォロー。キミの知らなかった情報満載だぞ！

50面完全公開!!

チャンピオンシップロードランナー

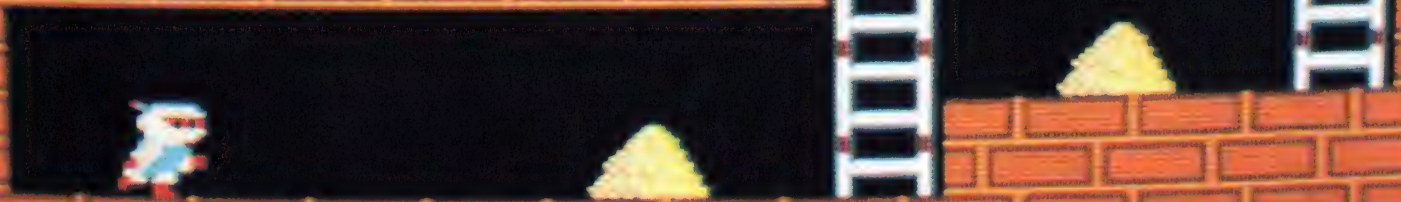
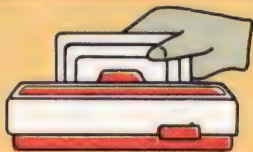
ゲーム集

1044644O

同時進行ドキュメント1億点への道

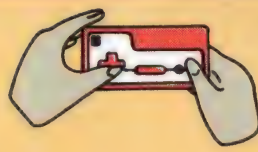
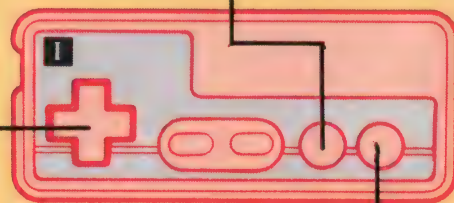
ゼビウス

50面完全公開!!

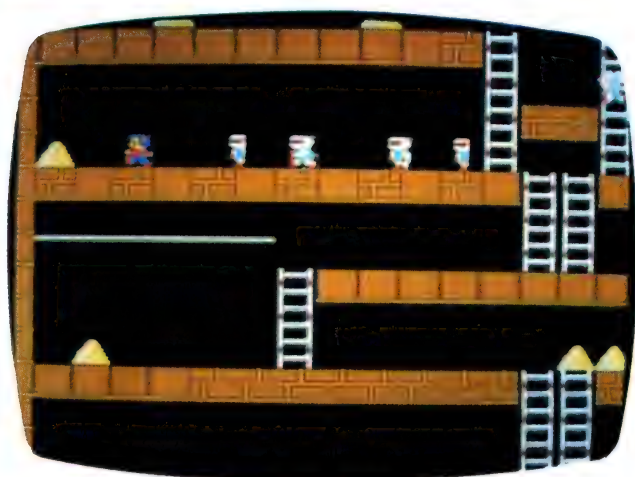
チャンピオンシップロードランナー

ハドソン | HFC-CR | ¥4,900

「ロードランナーなんてマスターしちゃったよ!!」というキミのためにつくられたのがこのチャンピオンシップロードランナーだ。**超難解面**が**全部**で50面、キミの**挑戦**を**待**っている。キミはこの**挑戦**を**破**れるかな?

遊び方

遊び方は前のロードランナーとほとんど同じだ。しかし、全体の面画の大きさは約30%広くなっていて、より複雑になっている。プレイ中、スタートボタンを押してポーズをかけ、✚ボタンで画面全体を見わたすことができるので、こまめにチェックしよう。また、セレクトボタンで、好きな面からはじめることができる。11面以降はシークレットコード(10面以降をクリアするとつぎの面のシークレットコードがでてくる)が必要だ。

さて、準備はいいかな? それではチャンピオンシップロードランナー講座をはじめよう。

コントローラの使い方

チャンピオンシップロードランナー 制覇(せいは)のための高等テクニック

それではチャンピオンシップロードランナーの第1面から、といいたいところだけど、その前に、マスターしておいてもらいたいテクニックを整理しておこう。ただし、どのテクニックもけっしてやさしくはない。でもこれらのテクニックをあたりまえのように使いこなせなければ、チャンピオンシップロードランナー制覇なんて、夢のまた夢だ。それに、「あっ、そのワザなら知ってるよ」じゃダメ。実際にコントローラを持ってできなければ、知っていることにはならない。

これから解説する12のテクニックはチャンピオンシップロードランナーの各面でくりかえしでてくる。だから、各面のクリア方法を伝授するときに、「ここは〝ロボット引き寄せワザ〟で」なんて説明があっちこっちにでてくる。それぞれのワザとその名前をしっかり覚えておいてね。ではではじまり、はじまり……。

ロボット引き寄せワザ

▲ロボット団体様を引き寄せて1ヵ所に集める

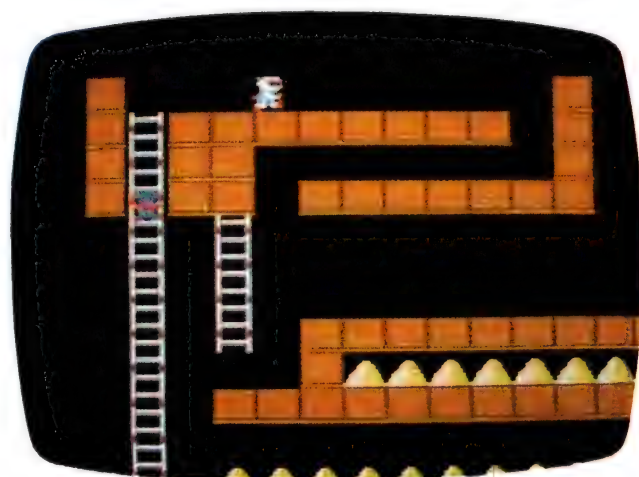
われらがランナーがキミの思うとおりに動くのはあたりまえだけど、敵のロボットも自由自在にあやつりたい。

そのためのワザのひとつが、この〝ロボット引き寄せワザ〟だ。にっくきロボットたちはランナーを殺そうと追いかけてくるわけだけど、そのロボットが何匹いても、そいつらが1つの集団になって追いかけてくるなら、基本的に1匹のロボットしかいないのと同じことになる。ここにこの〝ロボット引き寄せワザ〟の意味があるのだ。テクニックとしては、いちばん近くまで追いかけてきてるロボットを穴を掘って落とし、その穴からはい上がってくるまでの時間に、ほかのロボットを寄せるワザと、グルグルと1周できるルートを決め、そのなかを回りながら、しだいにロボットたちをひとまとめにしていくワザの2つが重要だ。

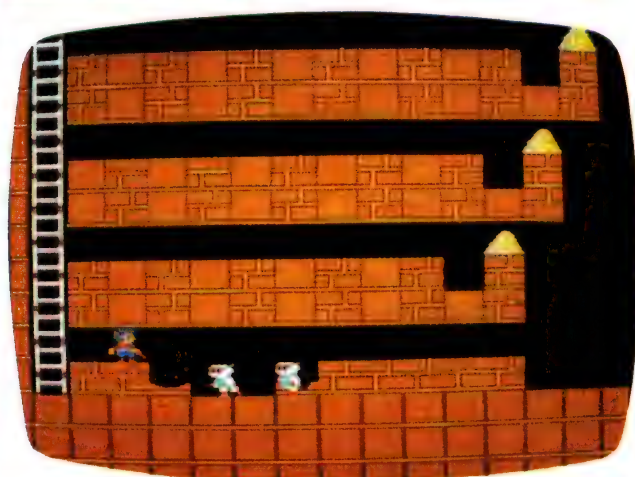
また写真のようなところにロボットを引き寄せるときは、穴を掘って下へ逃げる道があるかどうかの確認を忘れないこと。

テクニック2 ハシゴワザ

写真のようにロボットがランナーのほうを追いかけてこないで、逆に逃げていってしまうワザ、それが〝ハシゴワザ〟だ。ロードランナーが発表されたばかりのころは、このワザは「プログラムのバグだ」などといわれ、秘密のテクニックとされていたが、いまでは公然のテクニックだ。

写真のように長いハシゴの横に通路がのびているとき、ハシゴにランナーがいると、たいていの場合ロボットが追いかけてくるんだけど、何カ所かでは、逆に逃げていく。どこにいたらこのようなことがおきるのか、一般的にはいえないが、

▲あら不思議、ロボットが逃げていっちゃうぞ!!

各面のなかで、このような場所があったら、〝ハシゴワザ〟が使える場所がないか探してみよう。なお、このワザはロボットがハシゴ上にいるときも有効なことが多い。

テクニック3 レンガくずし引き寄せワザ

▲ロボット君、がんばってこっち側にくるんだよ。

ロードランナーの特徴として、敵のロボットの協力がないとクリアすることができない面がたくさんあるのだ。例えば、どうしてもいくことのできない場所にある金塊を、一度殺して、よみがえってきたロボットに取ってきてもらう場合がある。このようにロボットが必要なときに使うワザ、それが、〝レンガくずし引き寄せワザ〟だ。写真のように、埋まってしまいそうなロボットのためにセッセと穴を掘ってやり、目的の場所へロボットをさそうわけだ。このテクニックを使う代表的な面が第５面で、じつはこの写真も第５面の一部なんだ。

テクニックとしては、たんに穴を掘るだけなのでやさしいけど、この発想はなかなか思いつかない。このようなヒラメキを必要とする面があることがロードランナーのおもしろさでもあるんだね。

テクニック4 ロボット閉じこめワザ

チャンピオンシップロードランナーの各面をながめていると、「この場所に行ってしまうと動けなくなるな」なんて場所がよくある。もちろん、そんな場所には行ってはいけないけど、逆にロボットをそこへ誘(さそ)いこむワザ、それが〝ロボット閉じこめワザ〟だ。

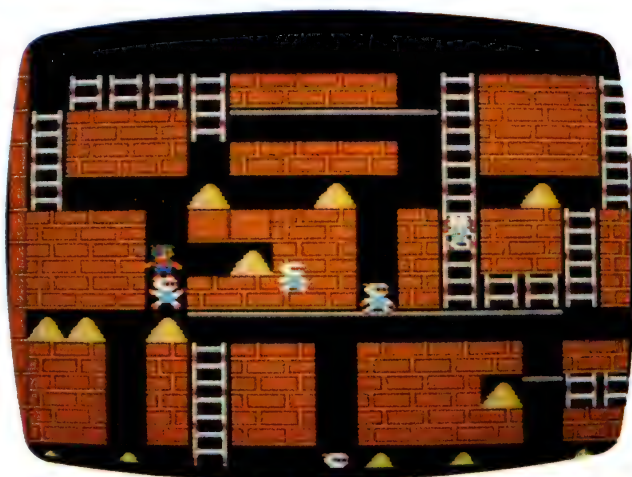
画面の上の方にある動けなくなる場所へロボットを誘導するには、ロボットを殺して、ロボットがその場所の上に生まれてくるまでくりかえす、これがテクニックその①。〝ハシゴワザ〟や〝ロボット引き寄せワザ〟を使うのがテクニックその②だ。このワザでうるさいロボットどもを動けなくしてしまえば、あとはゆうゆうと金塊を取ることができる。ただ、最後の1個の金塊を取ると隠れハシゴが出現して、閉じこめたはずのロボットがはい出してくることがあるので注意しよう。

▲動けない場所にロボットを集めてしまう。

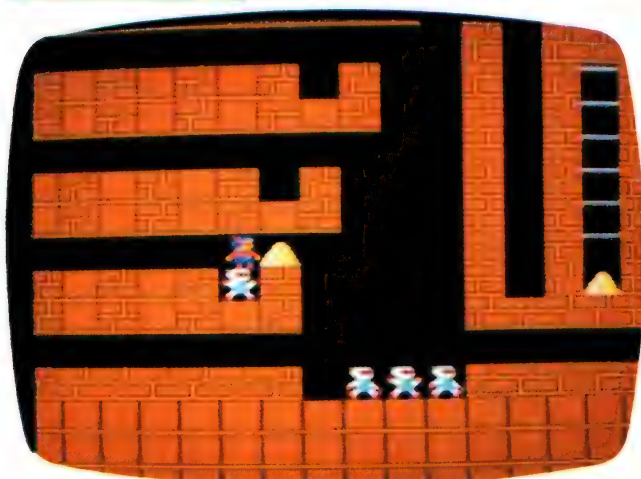
テクニック5 ロボット頭わたりワザ

ふつう、ロボットとランナーがぶつかるとランナーは死んでしまうけど、ロボットの頭の上だけはなぜか乗っかることができる。それが〝ロボット頭わたりワザ〟だ。このワザはチャンピオンシップロードランナーの、あちこちで使われている。写真のランナーのすぐ右の金塊も、このワザを使わなければ絶対に取れないようになっている。

また、第1面のように、落ちていくロボットの頭の上を連続して渡っていくなんてのもこのワザの応用のひとつだ。

ロードランナーの初心者は、このワザを教えてもらっても半信半疑で、おそるおそるやっているけど、慣れればたいしたことはないとわかるだろう。

▲ロボットくんゴメンネ、足げにしちゃって。

さて、応用範囲の広いこのワザ、すばやいコントロールさばきが不可欠。しっかり練習するように。

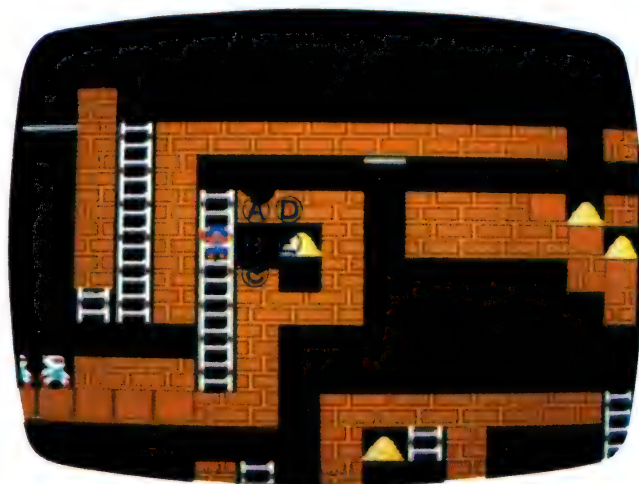
テクニック6 くぼみワザ

▲一見取れない金塊もこうすれば取れるのです。

〝ロボット頭わたりワザ〟とよく似ているように見えるのが〝くぼみワザ〟だ。写真を見ればわかるように、くぼみにロボットをはめこんで、その上を通って目的の場所へ行くテクニックだからだ。しかし、〝ロボット頭わたりワザ〟との大きな違いは、ロボットをそのくぼみに誘いこむことにある。ふつう、ロボットもバカではなく、自分からくぼみに入りに行ったりはしない。

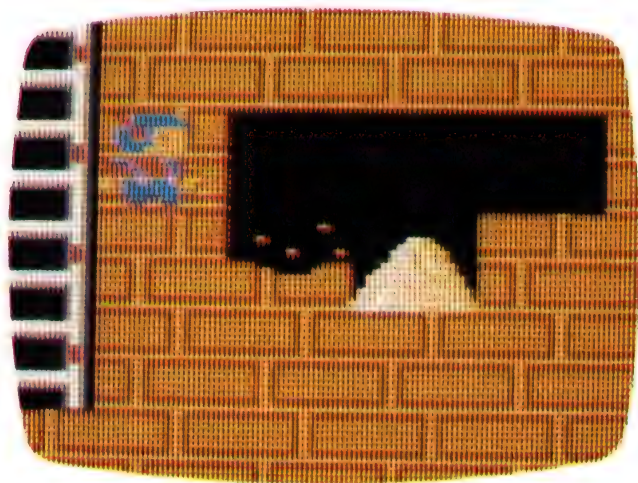
ところがある条件、つまり〝ハシゴワザ〟みたいな条件がそろったとき、どういうわけか、ロボットは自分からくぼみに入っていく。なぜこうなるかを説明するにはロードランナーのプログラムを読まなければならないので、省略するが、この事実はしっかり頭に入れておこう。

テクニック7 時間差ワザ

写真は〝時間差ワザ〟の初歩の形だ。写真のⒶⒷをまず掘り、ⒶⒷが埋まりかかってきたところでⒸを掘り、上へまわってⒹを掘り、下へ落ちてⒺの金塊を取り、まだ埋まっていないⒸを通って帰ってくるわけだ。

〝時間差ワザ〟にはいろいろな変形があり、チャンピオンシップロードランナーのほとんどの面で、このワザを使用することになる。〝時間差ワザ〟のバリエーションのひとつひとつについての解説は、実際に各面にでてきたときにおこなうことにするけど、とにかく、この〝時間差ワザ〟のおかげで、ロードランナーというゲームが画期的に面白くなったことはたしかだ。私事になるけど、この〝時間差ワザ〟を最初に自分で発見したときは、「ウォー!! やったぜベイビー(知ってるかな)」と狂喜したのを覚えている。とにかく、最重要テクニックなのだ。

▲これが〝時間差ワザ〟の基本型だ。

テクニック 8 トラップワザ

写真を見て、この〝トラップワザ〟を知っている人は、フムフムとうなずくくらいだろうけど、このワザを知らない人は、「なに、コレ!!」と目をむくことだろう。ご存知のようにロードランナーのレンガのなかには、通り抜けてしまうレンガがある。人によって、この落とし穴をとても嫌(きら)っているようだが、写真のようなワザに使用することもできるのだ。

▲ワッハッハ。これぞ忍法、レンガ一体の術だ!!

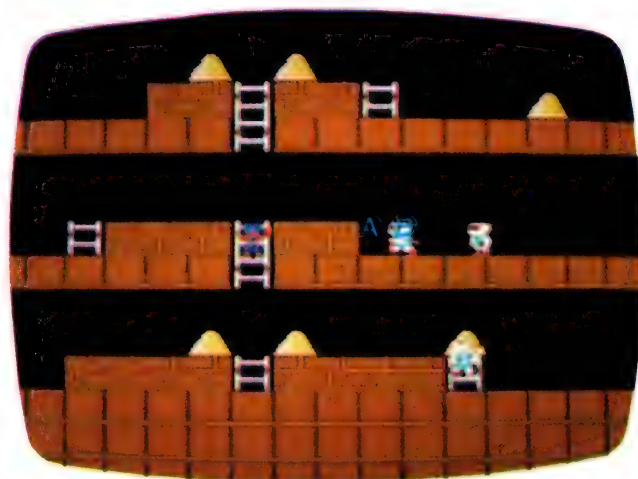
また、どう考えても取れそうもない金塊があっても、「もし、このレンガが落とし穴だったら」と考えるクセをつけておくと、金塊を取れることがよくあるから注意するように。

逆に、思わぬところにトラップがあって、身動きできなくなることもある。

「ここは落とし穴くさいぞ」と、カンをはたらかせることができるようになろうね。

テクニック 9 ロボット(with金塊)殺しワザ

写真のⒶ地点は、じつはランナーが穴を掘って、もうすぐまた復活する地点で、Ⓑのロボットは金塊を持っている。

普通、金塊を持っているロボットがランナーの掘った穴に落ちると、落ちた穴の上に金塊をおいていくけど、写真のようにしてロボットを穴に誘った場合、ロボットは金塊を持ったままなのだ。このまま、ロボットが復活したレンガに埋もれて死んでしまうと、どうなるか？ロボットが持っていた金塊は画面から消えてしまい、ランナーが見えている残りの金塊を取ればその画面はクリアとなる。これが正解だ。

▲ロボット君、こっちにおいで。

このテクニック、あまり使うことはないけど、これを使わなくちゃクリアできない面もあるのだ。

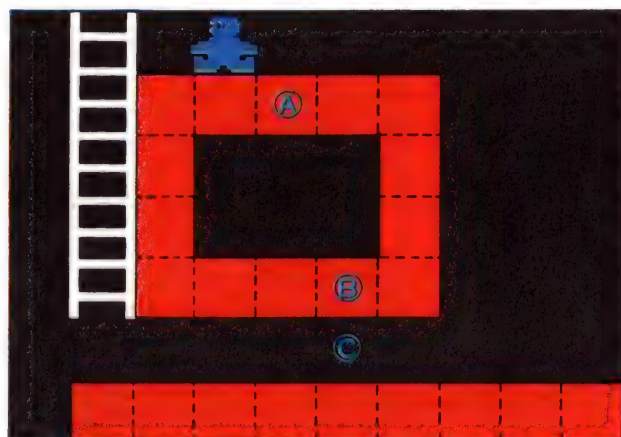
なお、消えてしまった金塊は、もちろん得点にはならない。

テクニック 10 一方通行破りワザ

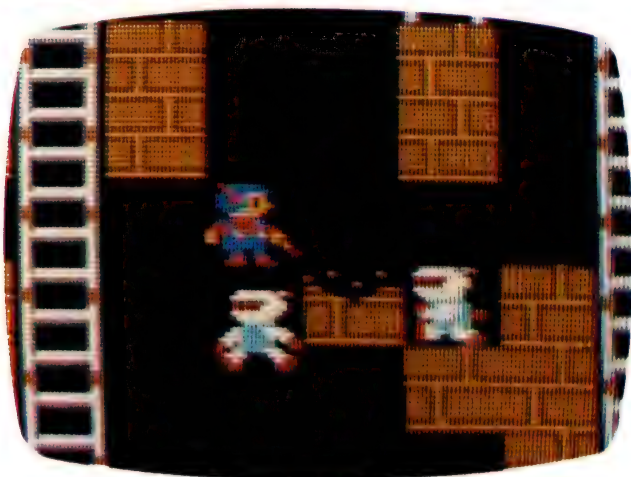
図を見てほしい。もしランナーがⒶ、Ⓑの穴を順に掘ってⒸの位置までくると、二度ともとの位置に帰ることができないことはすぐわかるね。

このように一度行ってしまったら二度ともとの場所に戻れないような場所では、よく考えるクセをつけよう。

「ほんとうにもとの場所に帰れなくてもだいじょうぶかな？」、「もとの場所でやり残したことはないかな？」と考えてほしい。

ロードランナーでは基本的にスタートした位置に帰ることができれば、かならずクリアできるようにつくられているか

▲Ⓒの位置へ行ったら二度と最初の位置へ戻れない。

ら、ランナーを操作するとき、もとの場所へ戻れることを確認しながら進むことが大切なのだ。このようなことをこころがけていれば、各面のワナにかかる確率がぐっと減り、またはじめての面も1回でクリアできるようになる。

テクニック 11 ロボット頭上レンガ掘りワザ

▲出た!! 必殺、ロボット頭上レンガ掘りワザ!!

キミが、この写真の画面、つまりチャンピオンシップロードランナー最終第50面を見るのはいつになるのだろうか。

この〝ロボット頭上レンガ掘りワザ〟は、もう秘技中の秘技、このワザを使いこなせれば、ロードランナー免許皆伝（めんきょかいでん）といってもいいほどの驚異のワザだ。

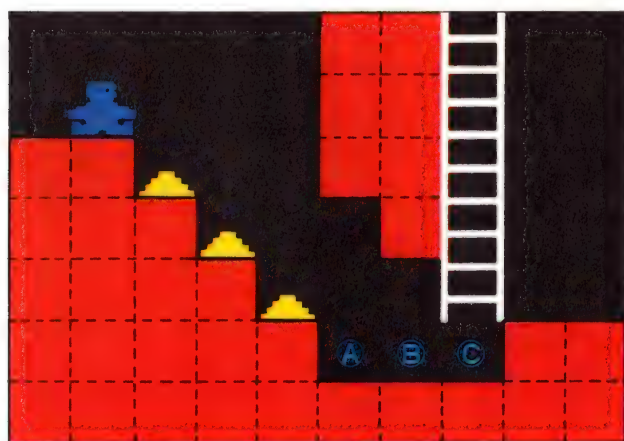
ロボットの頭に乗る、これだけでも、最初は信じられなかったのに、それが、連続ロボット頭上乗り（1面の最初だよ）、そして静止したロボットの頭上でレンガを掘る（一面の右上）と発展していき、ついに、落下しているロボットの頭上でレンガを掘るというワザとなったのだ。

かくいう私も、このワザを見たときにはアゼンとして、しばらく、なにも言えなかった。

さあ、キミもがんばって第50面のシーンを早く見よう!!

テクニック12 パズルワザ

ある面の1部が図のとおりだったとしよう。残りの金塊はあと3個、つまり図中の3個だ。

ふつうに考えれば、矢印通りに金塊を取っていけば、Ⓒにハシゴが出現してメデタシ、メデタシとなるけど、もし、Ⓒにハシゴが出現しなかったらどうする？

▲Ⓒにハシゴがでるにちがいない。

そこでギブアップしないで、いろんな可能性を考える。たとえば、ⒶⒷⒸにロボットを誘いこんでしまう。または、ロボットに図中の金塊を取らせ、そして殺す、ナドナド、解決案をつぎつぎに考えつく頭脳プレイを〝パズルワザ〟と名づけることにしよう。

〝パズルワザ〟をマスターした人は、どんなにむずかしそうな面でも、頭を使って可能性を見いだしてしまう。

そして、そのわずかな可能性をたどって、練習をくりかえし、そしてついには難解面をクリアするのだ。キミは〝パズルワザ〟をマスターしてるかな？

さあ、チャンピオンシップロードランナーに挑戦だ！

さて、12のテクニック、すべてマスターしてくれたかな？　ＯＫ？　よし、それじゃいよいよチャンピオンシップロードランナーに挑戦だ。

チャンピオンシップロードランナー制覇の道は長く、そして険(けわ)しい。

でも、12のテクニックをマスターしたキミならテクニックとしては十分、あとはキミの気力だけだ。

ここで、キミへのささやかなプレゼントがある。右下にある日付表だ。その〝1面をはじめた日〟のところにその日付をしっかり書いておこう。

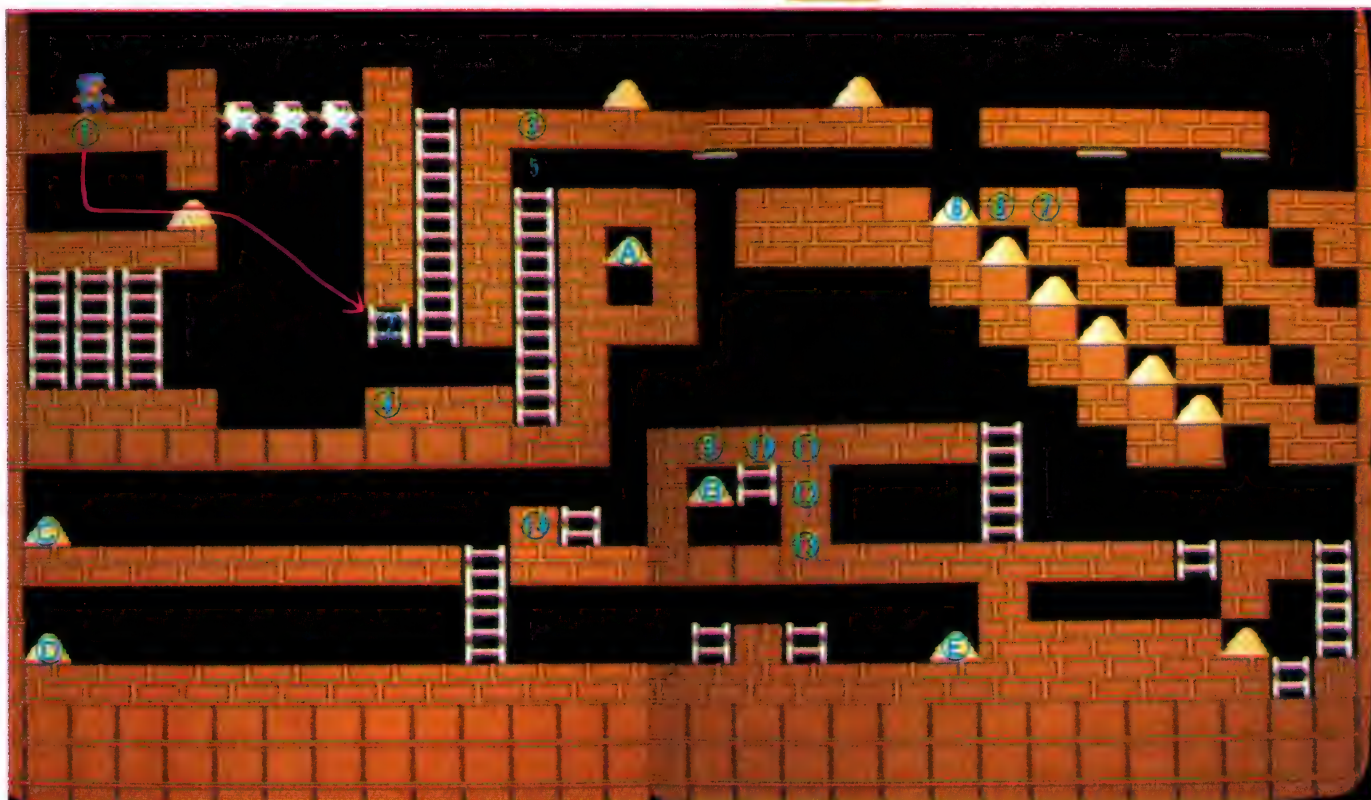
その下の欄はもちろん、キミがチャンピオンシップロードランナー50面をクリアしたときの日付を書く場所だ。

さあ、これで準備はすべてととのった。

ファミコンに〝チャンピオンシップロードランナー〟のカセットを入れ、スイッチ・オン!!

さて、キミが50面をクリアしてファミコンをスイッチオフするのは1カ月後、1週間後、それとも1日後……？

1面をはじめた日	月	日
50面をクリアした日	月	日

ステージ1　テクニックの復習だ!!

▲1面はいろいろなテクニックにみがきをかける面だ。

さて、いよいよチャンピオンシップロードランナー、第1面だ。

まず、速攻で①を掘り、ロボットの頭をつぎつぎに渡り、②のハシゴへ乗り移る。

上の2つの金塊を取ったら、③に穴を掘り、下へ降り、Ⓐの金塊を時間差ワザで取ってしまう。

つづいて④を掘り、ロボットを1匹引き寄せて殺す。

ロボットを殺したとき、ランナーが⑤で待っていると、よみがえったロボットは⑥にはまりこむ。

⑦⑧と連続掘り、以下同様にしてななめに金塊を取っていく。このロボットは下まで行ったら殺してしまう。

⑨～⑬の順で穴を掘りⒷの金塊を取る。

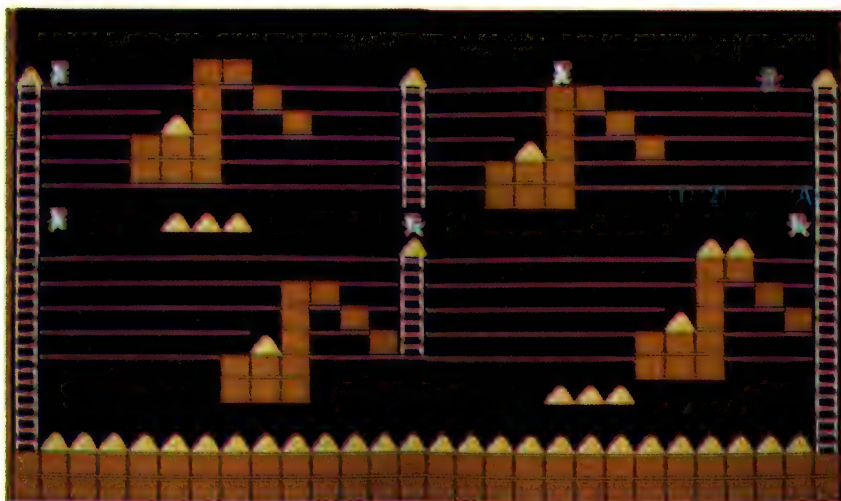
最後にⒸⒹⒺを1個ずつ、⑭を掘り、それが埋まる前に取ることをくりかえす。以上で1面クリアだ。

この1面は何度やっても気分がいい。たぶん、適度なむずかしさと、いくつものワザをきめていく快感によるのだろう。さて、キミはクリアできたかな？

ロードランナーの作者について

ロードランナーの作者の名前を知ってるかい。ダグ・スミス(Doug Smith)というんだよ。もちろんアメリカ人で、アメリカのワシントン州に住んでいる。

この人、ロードランナーの大ヒットで、お金をいっぱいもうけて、いまはポルシェなんかを乗りまわすお金持ちだ。現在、新しいゲームを開発中とか。期待しようね。

ステージ2 楽譜のなかを走りまわろう

◀指先の正確なコントロールが必要とされる面だ。キミはできるかな？

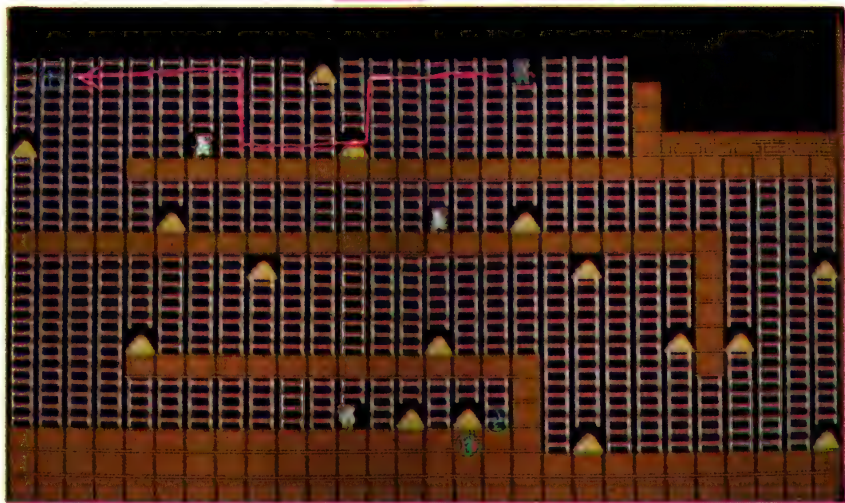
この面は忍耐強くやる面だ。なぜかというと、掘れるレンガがないので、ロボットが金塊を持っている場合、その金塊をおいていってくれるまで手をだせないからだ。まず最初にⒶのロボットを引き寄せ、ランナーが①、ロボットが②の状態にして下へ飛び降りる。急いで右側のハシゴを少し昇ると、ハシゴの場所によって、ロボットが左に逃げていく。

これでロボットをひとつに集めることができる。

あとは根気よく、ロボットを引き寄せては位置を入れかわるようにすれば、すべての金塊を取れる。

この面は〝ロボット引き寄せワザ〟の練習にはよいが、途中から同じ手順のくりかえしになり、めんどうくさい。

ステージ3 指先のテクニック面

スタートしたら、すぐ左へ走る。そしてロボットとぶつかる寸前に下へかわし、1匹目のロボットをすりぬける。①の付近で上下に小きざみに動きながら2匹目のロボットを引き寄せ、一気に下へ行ってロボットをふりきる。3匹目のロボットもふりきり、②の位置まできたら、ただひとつの掘れる場所③を使って、1匹ずつロボットを殺す。ロボットはみんなⒶ地点に生きかえり、身動きできなくなる。

◀この面はなんといっても〝ロボット引き寄せワザ〟につきる。

3匹とも殺してしまえば、あとはゆうゆうと来た道をバックすればクリア。

③の穴でロボットを殺すには、ロボットが穴にはまるだいぶ前に穴を掘っておかなければいけない。そのタイミングは自分で発見してね。

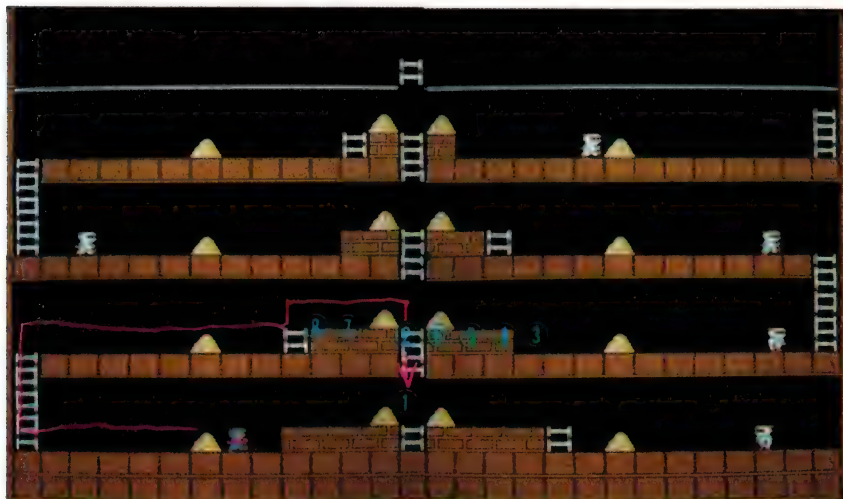
ステージ4　最後にドッキリするぞ

とりあえず、矢印の方向に一周して①の位置にきて、1段目の金塊を取る。

つぎに②の位置でじっとしていると、③の位置に2匹のロボットが寄ってくる。そこで④⑤⑥を連続して掘り、ロボット2匹を引き寄せ、⑦⑧にロボットを埋め、その上をのりこえ、一気に3段目まで昇る。あとは基本的にこのくりかえしでこの面はクリアできる。

◀ラストの金塊を取ると、まんなかに一本のハシゴが出現するぞ。

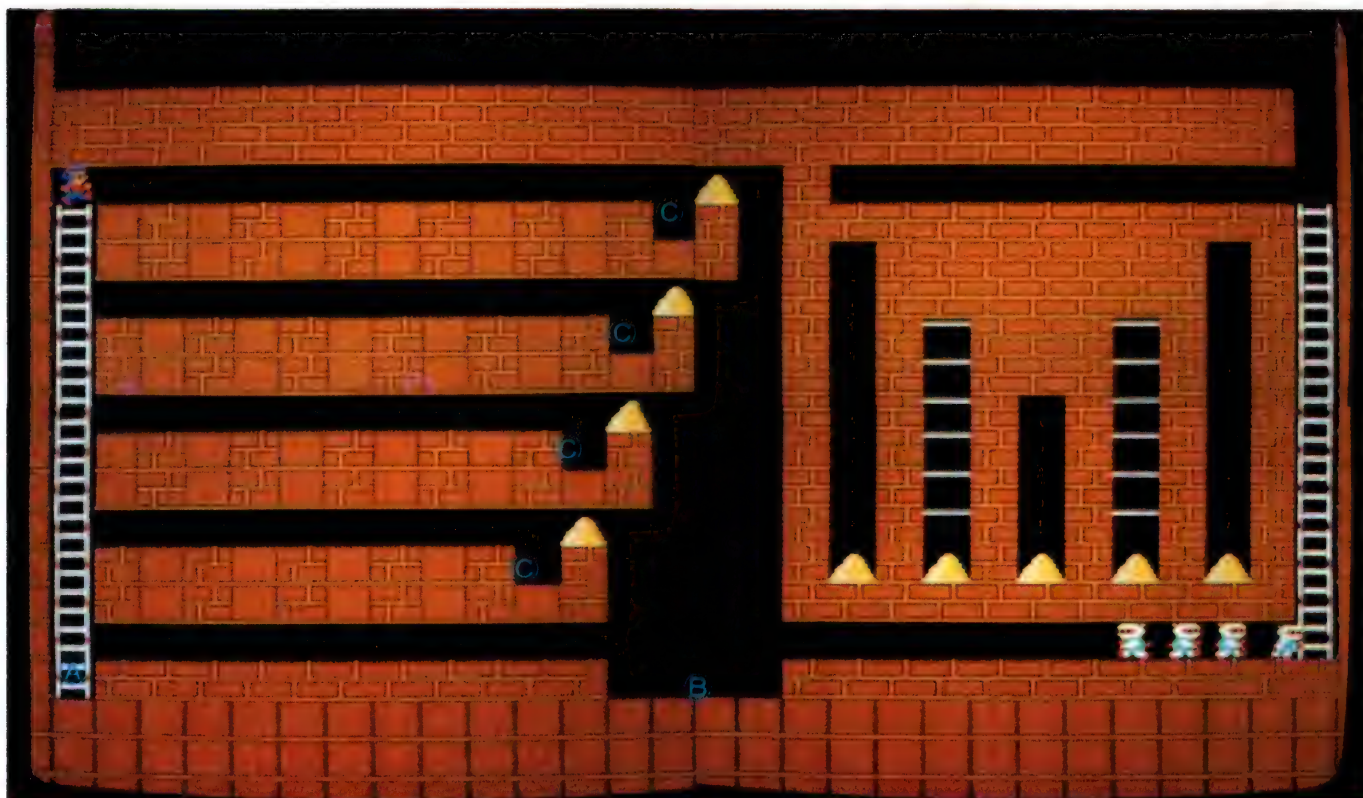
この面で問題となるのは、ロボットを殺してしまったとき。生きかえったロボットはあらたな敵として、キミに向かってくるので、殺さないようにして、ロボットと位置を入れかわろう。

最後に右上のハシゴを使うけど、その使い方はキミ自身で発見してね。

ステージ6　ロボット君、てつだってね

この面でなにより気をつけなければいけないのは、金塊を持ったロボットだ。

この面はまずランナーを①までもってきて、ロボットが②や③にきたところで①から下へ飛び降り、②や③からいっしょに下へ降りるロボットをⒷⒸⒹなどにはめこませて金塊を集める方法をとろう。ところで金塊を持ったロボットを間違えて、Ⓐの場所に閉じこめてしまったら、もうアウト。そのロボットをそこから脱出させてやることができないので、金塊をすべて集めることができなくなるからだ。この点に気をつけて、キミ自身の必勝ルートを考えてがんばってほしい。最後にひとつヒント。Ⓔの場所は使いみちが多いよ。

◀金塊を持っているロボットの誘導には気をつけよう。

ステージ5 クボミがロボットを呼んでいる

▲左画面にくぼみが4つ、ロボットも4匹、これはなにかあるな。

まず面を左と右のふたつに分けよう。

ロードランナーをⒶにもってくると、ロボット4匹はⒷにはまりこみ、左右の行き帰りができるようになる。

右画面の金塊は、なんとなく取れそうだけど、1個だけ取れない。ここでヒントをひとつ。落とし穴がひとつあります。

問題は画面左。ここはロードランナー1人の力じゃダメ。そこでロボットに協力をあおぐ。その方法は？　そう、〝レンガくずし引き寄せワザ〟と、もうひとつ、〝ハシゴワザ〟を使うんだ。

ここまで書けば、あとはどうすればいいかわかるだろう。そう、そのとおり。

2つのワザでロボットたちをみんなⒸにはめこみ、あとは金塊を1個ずつ集め、最後に、ロボットに再びⒷにお帰りねがって、クリアとなるのだ。

余談だが、この面をやっているのを見たロードランナーの初心者が、「天地がひっくりかえるほどビックリした」とのたまっていた。とにもかくにも、秀作の面でした。

ゲームセンター用ロードランナー

ゲームセンターにあるゲームをファミコン用やパソコン用に移植するのはよくある話だけど、このロードランナー、逆にパソコン用ゲームをゲームセンター用のゲームマシンに移植した最初のゲームなんだ。

たいていのゲームセンターに、このロードランナーがおいてある。キミもプレイしたことがあるんじゃないかな？

ステージ7 ピラミッドの内側へ行くには----

◀ムムッ、内側の山にはまともには入れないぞ。これはきっと……。

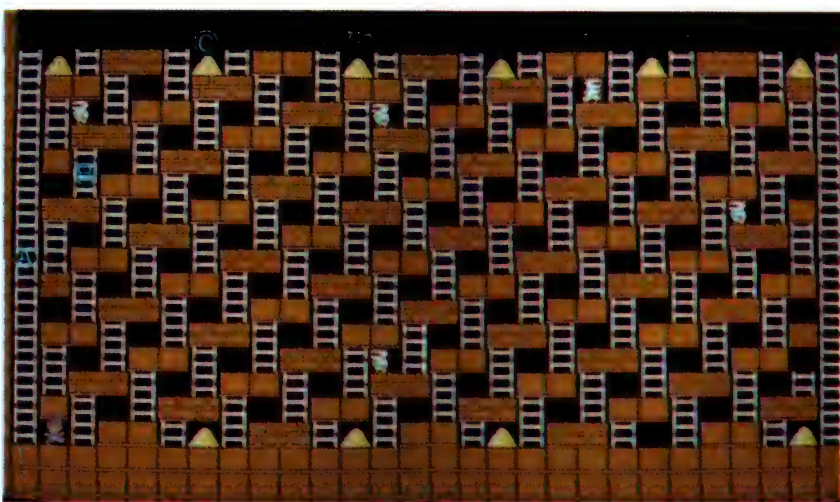
まず、じっと画面を見つめてみると、「どうやらどこかに落とし穴がなければ、内側の山へは行けないようだ」ということがわかる。というわけで、正解を先にいうと、①②の下が落とし穴で、内側の山へは一直線だ。しかし、Ⓐやβにロボットをはめこんでおかないと、ランナーはすぐ身動きとれなくなってしまう。よし、これで方針が決まった。とにかくロボットをⒶⒷに埋めてしまおう。それがうまくいけば、あとはかんたん。

なお、落とし穴は①②のほかにもあと2つほどある。

そろそろ、むずかしくなってきたが、まだまだ序の口。さあ、がんばっていこう。

ステージ8 ウー、目がチカチカする

この面は、このゲームの50面のなかでは比較的やさしいほうで、おもに画面の見た目の効果をねらったもののようだ。

少しむずかしいのが左上の金塊。これを取るには、スタートしたら、すぐ、左のハシゴを上へ昇る。そしてⒶ地点ぐらいに、〝ハシゴワザ〟の使える部分、つまり、ロボットが上へ逃げていく部分がある。そこでタイミングをはかって、Ⓑ地点に入りこみ、穴を掘ってロボットを埋め、速攻で左上の金塊を取り、すぐに上辺の左から2番目のⒸの金塊を取りに行く。あとはロボットの動きに注意していけば、わりとかんたんにすべての金塊を集めることができる。どうでもいいけど、目がチカチカする面だ。

◀おちついてみないと、1列間違えてしまいますよ。

ステージ9 ロボット君、下の家へ集合！！

この面で使うワザは、〝ロボット閉じこめワザ〟だ。スタートしたらすぐ左に穴を掘り、下に落ちよう。そうすれば、そこではロボットにおそわれる心配なく、取れるだけの金塊をすべて取ってしまえる。

つぎにⒶまたはⒷを掘ってロボットを1匹引き寄せ、Ⓒで1回穴に埋める。埋めたらすぐⒹ地点で待機していると、ロボット君は、勝手に下の家のほうへ落ちていってくれる。あとはがんばってこれをくりかえせば、すべてのロボットを閉じこめることに成功。

◀画面中央下の家にいればロボットは入ってこれない。ということは…。

あとはゆっくりと金塊を集めればよい。ただし、右上のほうの金塊の取り方には注意しよう。いちばん最後に取るのはⒺの金塊だ、ということを忘れないこと。

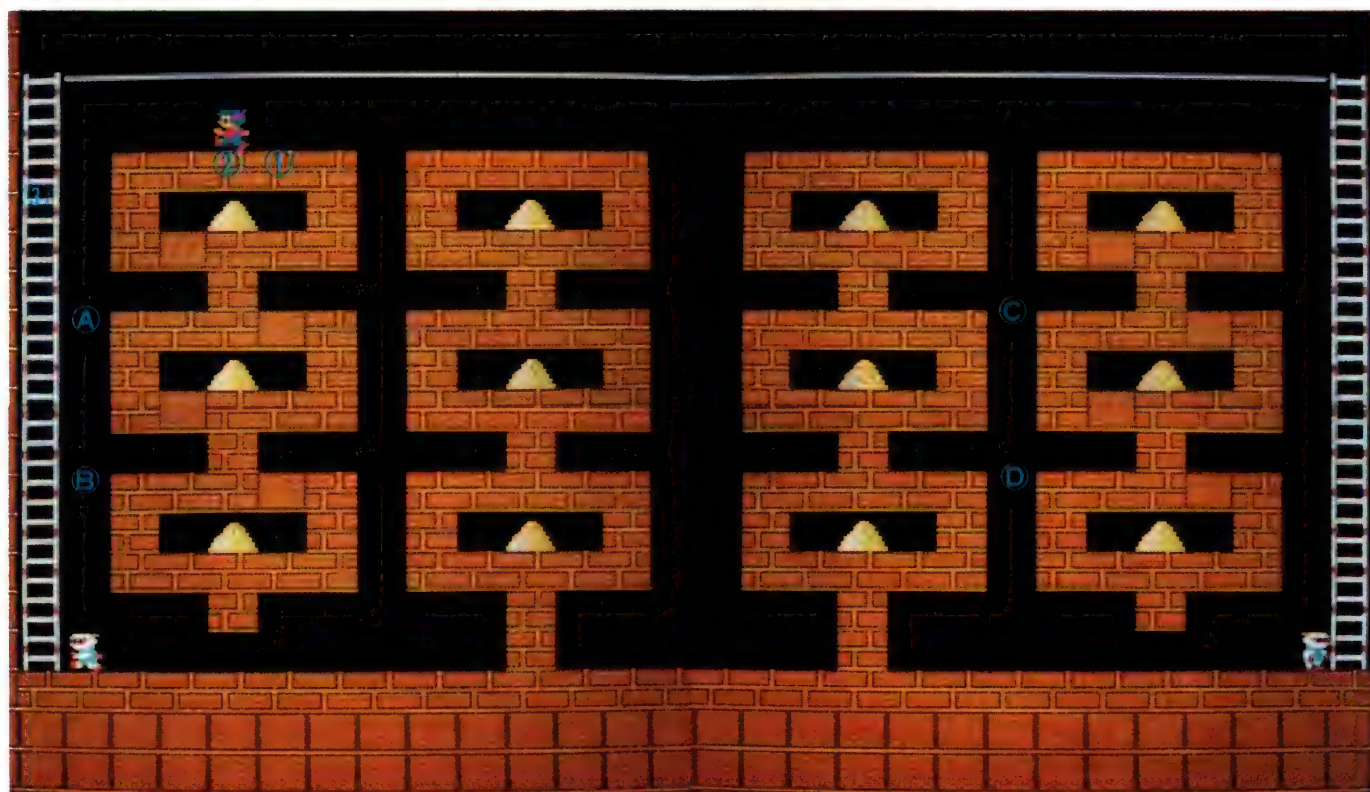
ステージ10 最初がいちばんむずかしい面

ファミコンでやってみると気がつかないけど、画面全体を一度に見てみると、〝10〟と書いてあるようだ。

さて、この面でもっともむずかしいのは最初。ロボットの頭をはねながら、矢印のように進む。

◀この面をクリアすると待望のシークレットコード登場。

つまり、うまいタイミングで✚ボタンの右を押すわけだが、それがなかなかシビア！　でも、そこさえきりぬければ、金塊をすべて取るのはさほどむずかしくない。ただ、すべての金塊を取ったら、とりあえずⒶ地点まで行ってしばらくじっとして、そこから大急ぎで下辺に降りて左側へ走ろう。ここで少しでもモタモタするとロボットとはちあわせになり、左のハシゴを昇ることができなくなってしまう。

ステージ11 ロードランナー中華風?

▲ウーン、この画面、どうみてもラーメンのうつわのもようだな。

タテに４本中華マークが並んでいるが、なかの２本の内側にある金塊はまったく問題なく取れる。（ただし、まんなかに落ちないように気をつけること）

問題は、左右の中華マークの内側の金塊である。少し考えればわかるが、この面もロボットの協力が必要なのだ。

使うワザは〝ロボット頭わたりワザ〟だ。

ロボットの頭から飛び移るのは、写真のⒶ〜Ⓓの各点である。例によって、このタイミングはけっこうシビアなので、全神経を集中させよう。さて、その状態へのもっていき方だが、まず、①の位置にロボットを埋め、そのうえをこえていって、②の位置に穴を掘り、すぐに左側へ飛び降り、ハシゴを昇り、③の位置で待機し、落ちてきたロボットの頭の上を利用する。

これは書いてみるとやさしそうだけど、正確なコントローラさばきが必要だ。

右側の中華マークも、ⒸⒹの位置で同じことをくりかえす。

この面で〝ロボット頭わたりワザ〟をしっかりマスターしておくように。

元祖ロードランナー

このロードランナーってゲーム、もともとはアメリカのＡＰＰＬＥというパソコン用に作られたゲームなんだ。ところが、大ヒットしたんで、ほかのパソコンのユーザーから「移植してくれ!!」という要望が殺到し、ついには海をこえて、キミのファミコンでプレイできるようになったんだ。

でも元祖はＡＰＰＬＥ用なんだよ。

ステージ12 ロボットをするりと抜ける

何回もロボットとすれちがう必要がある面だ。

まず、第一目標は、ロボットの数を減らすことだ。

写真のⒶⒷⒸの場所は、落とし穴によるくぼみになっているので、ここにロボットを落とし入れよう。

◀上辺のⒶⒷⒸは通り抜けレンガだ。注意して横棒から飛び降りよう。

上辺の横棒にぶらさがりながら、ロボットがⒶⒷⒸの上にきたときに、タイミングよく下に落ちることで、ロボットの落とし入れに成功。

ゲームがスタートしたら、まず右方向へ全力で走り、①や②の地点でロボットとすれちがうようにしよう。

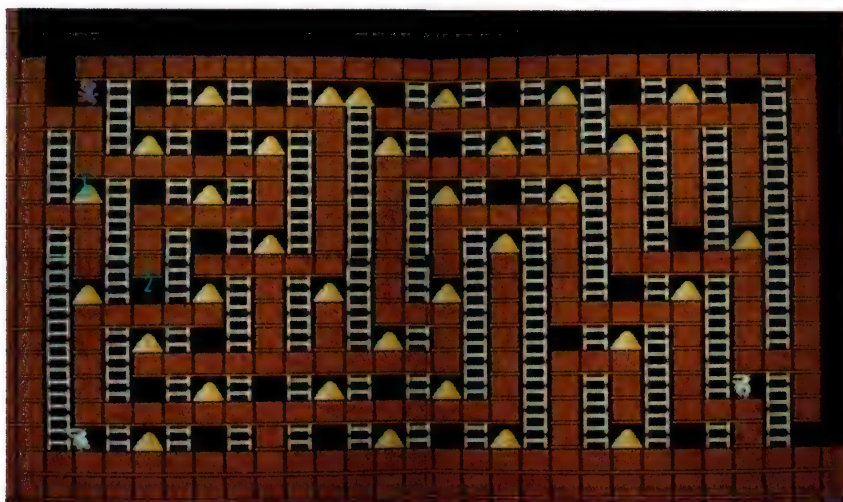
とにかくロボットをⒶⒷⒸにはめこむまでは、以上の動作を根気よくくりかえし、ロボットが少なくなったところで金塊を集めるようにしよう。

ステージ13 これはロードランナー迷路だ

この面をクリアするにはコントローラの✚ボタンさばきだけにかかっている。だって、掘れるレンガがないんだから。

だからロボットをよけながら金塊を取るテクニックにたよることになる。

注意しなければならないのは、袋小路(ふくろこうじ)になっている場所にある金塊だ。金塊は取れたけれど、ロボットの攻撃をかわすことができないなんて、みじめだからね。

さて、この面でいちばんむずかしいのは、①の金塊を取ることだ。これは自分で取るんじゃなくて、ロボットに取ってきてもらって、②の位置においてくれるのをひたすら待つのがよい。あとは〝ロボット引き寄せワザ〟でがんばるしかない。レンガが掘れないって、つらいね。

◀この面の特徴は、掘れるレンガがひとつもないことだ。

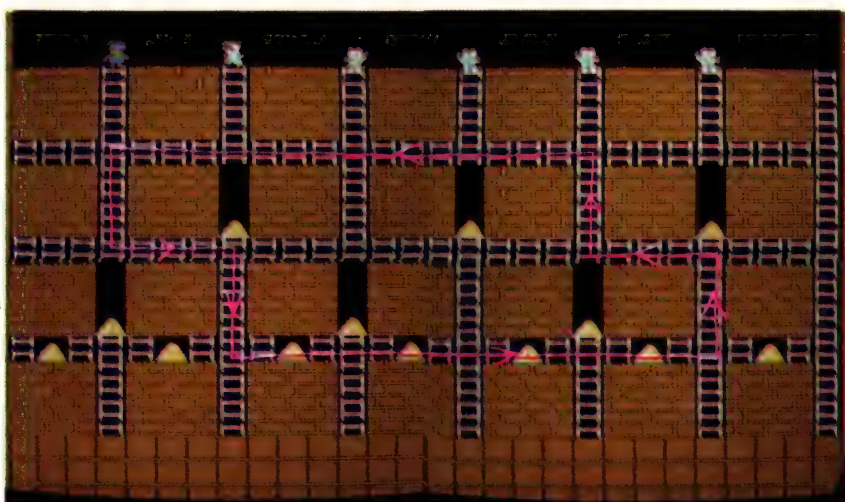
ステージ14 この面の必勝法はない!?

この面はむずかしい。なにがむずかしいかといえば、「こうすればできる」という一定の方法がないからだ。✚ボタンさばきが少しでもちがうと、それに応じた新しい戦略が必要になるからだ。

基本的な方針は、ロボットをひとまとめにすることだ。スタートしたらハシゴを上下に動いてみよう。

そうして、ロボットたちをまず3つのグループに分ける。それからは矢印のルート（このルートは状況により異なる）をグルグル回りながらロボットをひとまとめにしよう。

このあたりのテクニックは、キミが実際にプレイして、感じとってくれることを希望する。

こんな面、キライだ〜〜〜。

◀2、3回やってみるとこの面のむずかしさがよくわかる。

ステージ15 最後に取る金塊は？

ゲームがスタートしたら、とりあえず上にある一列の金塊を、Ⓐを残してすべて取ってしまおう。そうすると①のロボットは②に落ちて動かなくなる。

さて、Ⓑの金塊を取るには、ロボットの頭の上に立って③のレンガを掘り、④のレンガの上で待っているとロボットが左へ走りだす。タイミングを見はからって、ランナーを左へ降ろして⑤あたりのレンガを掘り、そこに金塊を持ったロボットを埋めてしまおう。③のレンガが復活するのに気をつけて、このへんでじっとしていると、うまくいけばロボットが⑥の場所にはまる。うまくいかないときは、⑦のレンガを掘ろう。これだけ知っていれば、この面は解ける。

◀Ⓑの金塊を取ることはできるけれど、そのあとどうすればいいの？

ステージ16 ロボットを自在にあやつろう

◀この面をクリアするには、ⒶⒷにロボットを落とすのが絶対条件だ。

つぎの目標は、①の場所にロボットを誘いこみ、Ⓐに落とそう。さらにもう1匹、ロボットを同じ場所に落とし、Ⓑ地点へ誘導しよう。これは②の位置が落とし穴になっているので可能だ。

あと、この面で気をつけなくちゃいけないのは、右下のほうにある金塊を取るとき、ちゃんとレンガを掘りながら、進むこと。

この面は、ⒶⒷにロボットをはめることがポイントといえるだろう。

スタートしたら、とりあえず右のハシゴを上に昇り、右上のほうの金塊をいくつか取る。と同時に、〝ロボット引き寄せワザ〟で、ロボットを右と左の2つのグループに分けよう。

ステージ17 ここにハシゴが出るはず!!

◀第一難関はスタート直後のロボットだ。どうやってかわすか⁉。

この面はとても解説しにくい。まず、この面を2、3回プレイして、ロボットたちの動き方を研究してもらいたい。

スタートしたらまず、ロボットの攻撃をすり抜けなくてはならない。まず①のレンガを掘り、そこへ、ロボットを埋め、ついでに②のレンガも掘っておく。〝ロボット引き寄せワザ〟などを使って、取れるだけの金塊を取ろう。

さて、最後に残るのはⒶⒷⒸの金塊だ。ⒶⒷⒸの地点にロボットが落ちてきたら、Ⓓにもぐる。これでOKだ。

なんだかあまりヒントになっていないようだけど、この面は何回もプレイしているうちに自然と答がわかってくる面なので、これで許してね。

ステージ18 どこもかしこもワナだらけ!!

◀この面には14個の落とし穴がある。キミは全部知ってるかな?

まずスタート後、①のレンガを掘って、その穴に飛びこめば、下へ一直線。

そして②のレンガを掘って横棒にぶらさがりながらつぎつぎにレンガを掘っていく。２個目の金塊の下は落とし穴だ。

３番目の金塊も③のレンガを掘って、ハシゴからどんどんレンガを掘っていく作戦でいけばいい。

この面は、英語でＴＲＡＰ（ワナ）と書いてあることからわかるように、ワナだらけだ。落とし穴があちこちにあり、一見かんたんに取れそうな金塊も、十分注意して取らなければならない。

最後のワナ、これもそうむずかしくないから、キミ自身の力で解いてくれたまえ。グッドラック!!

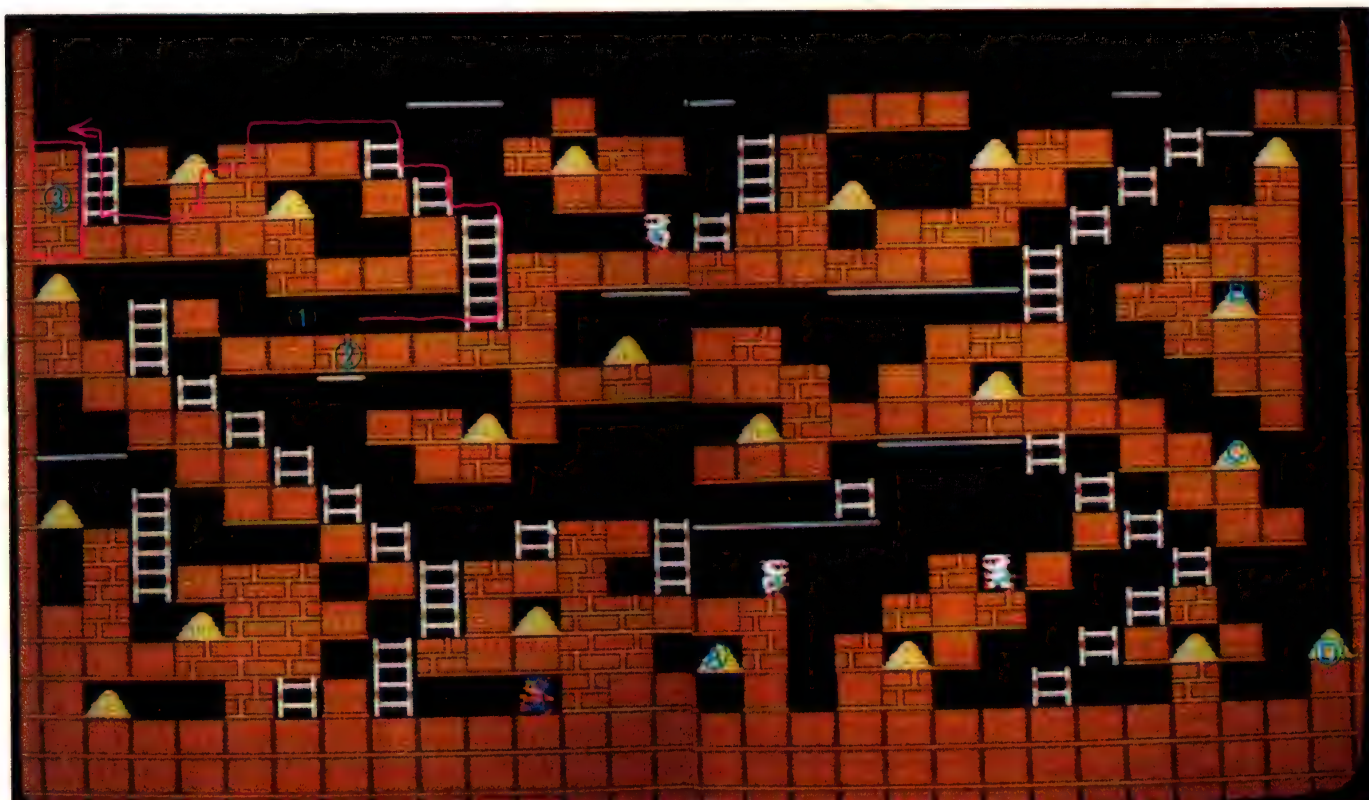
ステージ20 ロボット積木遊び?

スタートしたら、身のまわりにある金塊を集めてしまおう。そうこうしているうちに、Ⓐの場所にロボットがタテに集合する。Ⓑの付近は落とし穴なので、そこから下に降り、Ⓒの近くの金塊を集めて、スタートした場所に戻ってこよう。

◀この面はロボットをタテに積むことからはじまるんだ。

これで画面左の金塊のほとんどを取ることができる。さあ、右半分だ。①地点に行くと、ロボットは②地点につぎつぎに集合していく。③④は落とし穴なので、そこを落ちてロボットの頭上をわたって画面右に行く。ところどころに落とし穴があるが、⑤⑥間のレンガをのぞいて右画面の金塊を取ることができる。

⑤⑥間の金塊は、ロボットに取ってきてもらう。これでこの面もクリアだ。

ステージ19 この面はむずかしいぞ!!

▲チャンピオンシップロードランナーのなかでもむずかしい面のひとつだ。

この面は、はじめる前に、じっくり考えておかなくては、とてもクリアできない。まず、この面はむやみにロボットを殺してはいけない。殺した瞬間、もうこの面はクリアできなくなる、ということが多いからだ。

まず画面左はしの金塊を取るには、①の位置へ行って②のレンガを掘って、そこにロボットを埋める。そうして③のレンガから掘って下に行く。予想どおりの落とし穴がある。あとは〝時間差ワザ〟でがんばろう。

さて、この面の最大難関は、Ⓐの金塊の取り方だろう。

そのために、〝ロボットの頭上を、ロボットが動くのに合わせて動く〟なんてとんでもない必殺ワザを使わなくてはならない。ここではこれ以上書かない。

キミの健闘を期待する。このワザが完成されたときに、キミのロードランナーの腕まえは一流になるといってもいい。

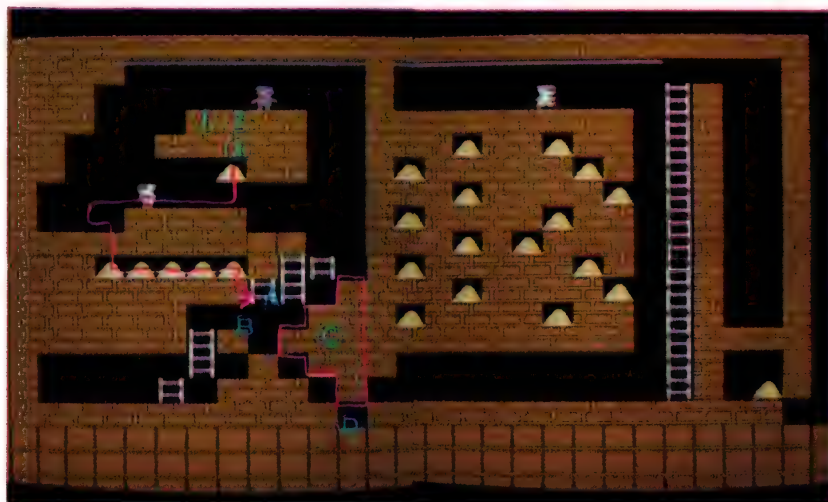
最後に、右画面のⒷⒸⒹの金塊は、最後に取ること。すると画面右はしにハシゴが出現する。

元祖ロードランナーの元祖

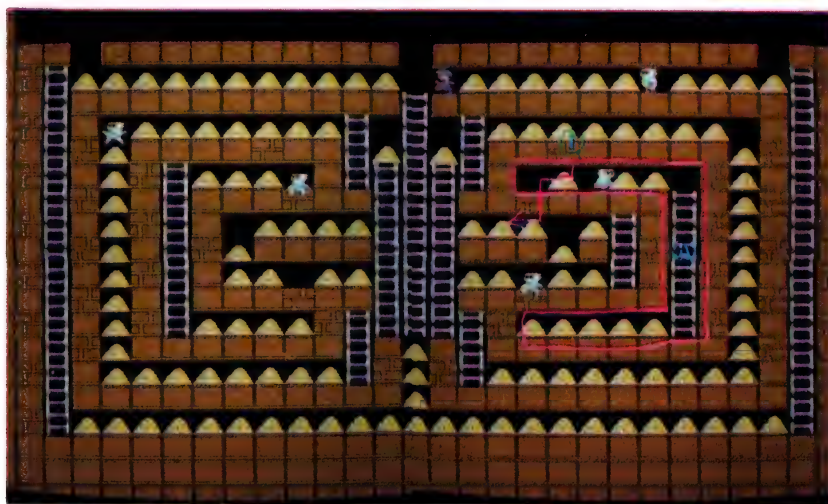
さっきロードランナーの元祖はアップル用だって書いたけど、ロードランナーの作者のダグ・スミスが最初にロードランナーをプログラミングしたのは、彼の大学の大型コンピュータだったんだ。

だから、ロードランナーの本当の元祖はその大学の大型コンピュータ用ということになるね。

ステージ21 この面は速攻が大切だ

この面はスタートしたら、写真の①②③をこの順番に、急いで掘る。あとは矢印のように進む。なぜ、こうも急がなくてはならないかというと、Ⓐ地点のハシゴに乗り移るには、Ⓑ地点にロボットがいて、その頭上をわたらなければならないからだ。実際にこれをおこなうには、正確、かつすばやい操作が必要とされるので、十分練習すること。Ⓐ地点へわたれたら、Ⓒのブロックを順序よくこわしてⒹ地点までロボットを誘導し、画面右へ行く。

◀この面はスタートしたら、モタモタしていては絶対にいけない。

画面右の金塊の取り方はむずかしくないが、ロボットを殺してはいけない。殺すと、どうしようもない所に生きかえってくることがあるからだ。ハシゴは画面右はしに出現する。

ステージ22 ロボットを誘いだそう

◀金塊が山ほどある面だ。取りがいがあるぞ。

この面のほとんどの金塊は、“ロボット引き寄せワザ”で取ることができる。

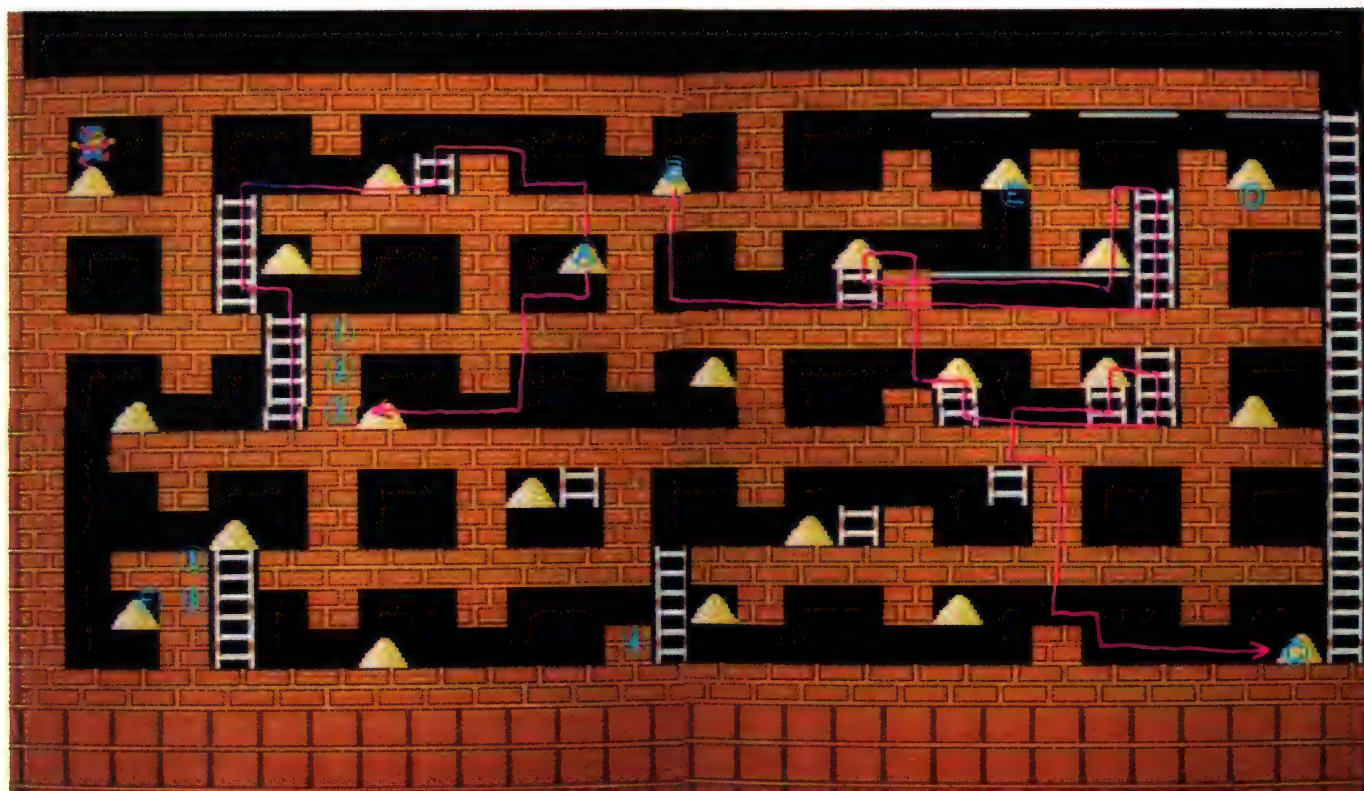
この面の最大の難関は、Ⓐブロック内にいるロボットを外につれ出すことだ。

コツは、まず①のレンガを掘って、落ちる。ロボットを引き寄せられるだけ引き寄せて、左の落とし穴に落ちる。

そして、ロボットもいっしょに外に誘いだすのだ。

何度かやってみれば、コツを飲みこめるだろう。

誘いだされたロボットは、〝ロボット引き寄せワザ〟でひとつにまとめ、Ⓐブロックの金塊すべてを取ってこの面クリアとなる。話はかわるけど、この面、一見左右対称に見えて、じつはそうではない。どこかわかるかな？

ステージ23 典型的なパズル面

▲敵のロボットが1匹もいないのでやさしそうに見えるけど…。

まず、Ⓐの金塊の取り方だ。①②③のレンガを掘ったら、矢印の方向でⒶの金塊を取って一周してくる。時間的余裕がほとんどないのでとまどったりすると、すぐアウトになる。しっかり練習してほしい。つづいて、Ⓑ、Ⓒなどの金塊を矢印のルートで取っていくこと。

なぜ、このルートをとらなくてはならないかは説明しない。キミが考えてくれたまえ。

つづいて右上だ。Ⓓの金塊を使って、〝時間差ワザ″でⒺの金塊を取る。

いよいよ最終ラウンドだ。ここでいちばん問題になるのはⒻの金塊の取り方だ。

もし④のレンガがなければ、普通の〝時間差ワザ″で取れる。そこで登場、ダブル時間差ワザだ。まず、④のレンガを掘り、時間差ワザの下準備である⑤⑥を掘って急いで帰り、④のレンガが復活したらすぐまた掘りかえし、〝時間差ワザ″の残りの部分を実行する。わかったかな？

しかし、ロードランナーってやっぱりすごいゲームだね。つぎつぎに必殺ワザが生まれてくるんだから。

ロードランナー各面の名前

ＡＰＰＬＥのチャンピオンシップロードランナーには、50面すべてに名前がつけられるいるんだ。たとえば50面は〝ＹＯＵ ＡＲＥ Ａ ＣＨＡＭＰ″(キミはロードランナーのチャンピオンだ！)という名前だ。

それに対抗して、キミもチャンピオンシップロードランナーの各面に名前をつけてみないかい。

ステージ24 ウサギ面です

この面で、まずやらなくちゃいけないのは、ロボットを画面右上のⒶブロックに閉じこめてしまうことだ。

①②③のレンガを利用して、ロボットがⒶブロックに生きかえるまで、根気よくロボットを殺しつづけよう。もう1匹のロボットは、Ⓑにはまってしまうので、こいつは〝レンガくずし引き寄せワザ〟で外にひっぱり出し、同じくⒶブロックに閉じこめるのだ。

◀ウサギの目(金塊)を取るには、掘って、掘って、また掘って。

準備がすんだら、掘りまくる作業がキミを待っている。ただ、やみくもに掘ってもだめ。しっかりと方針を決めて、掘ることだ。

金塊を全部取ると、ⒸⒹの場所にハシゴが出現するよ。(大ヒントだね)

ステージ25 ㋭てなんのこと?

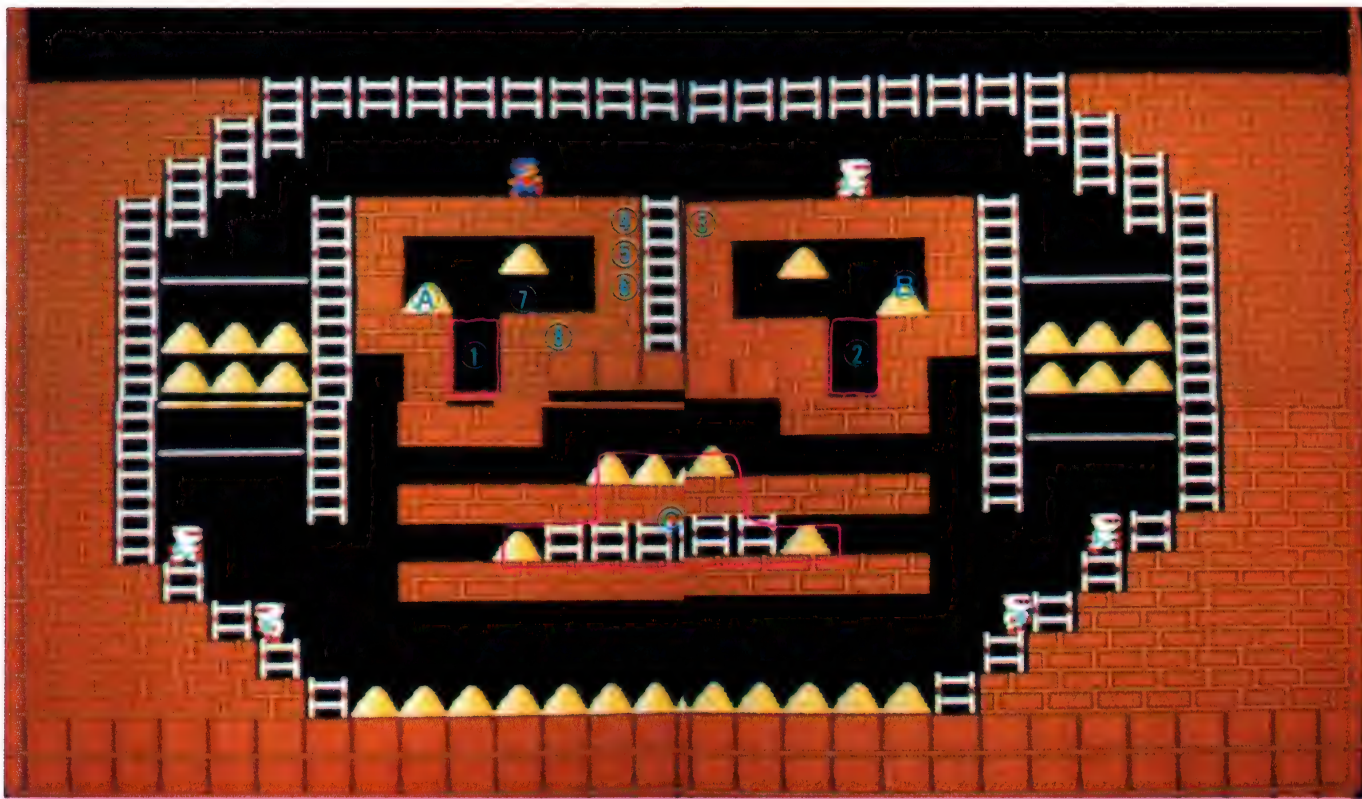
風のウワサによると、この面は日本のある出版社の人間が、ウラミをこめてつくった面だそうだ。(㋭は〝ボツ〟になった原稿のことなんだって)

さて、この面、金塊が全部で3つしかないし、その取り方も、そうむずかしくない。右下の金塊を取るのが、比較的むずかしそうだけど、もうすでに20面以上もクリアしてきたキミなら、すぐにピンとくるだろう。

◀㋭ってボツのことだけど、この面のデキはたいへんよろしい。

しいてむずかしそうなところといえば、ロボットと位置を入れかわることだけど、これもキミならできるよね。

とにかく、日本語のロードランナーができるということで、なんとなくうれしい面でした。

ステージ26 画面がキミをにらんでる

▲この画面、よく見ると人の顔に見える。笑ってる？ それとも怒ってる？

この画面を見て、パッと思いつくのは、ⒶⒷの金塊を取るには①②に２匹以上のロボットを落とし入れることが必要、ということだ。

ではどうすればいいか？

まず③を掘ってロボットを埋める。つぎに、④⑤⑥を連続して掘って⑦の場所で待っていると、ロボットが③の穴からはい出して、追いかけてくる。⑧のレンガを掘って、ロボットを埋め、外へ出る。

以上の手順をうまくやれば、①地点にロボットを落としこむことができる。同様の手順をふんで、もう１匹のロボットも①地点に入れてしまえば、めでたくⒶの金塊が取れる。②地点にも、同様の手順でロボットを入れ、Ⓑの金塊を取ることができる。

Ⓒ地点の金塊は、以上の手順をおこなう前に取っておかなければならない。なぜなら、ⒶⒷ地点にロボットが入っていると、２度とⒸ地点に行くことができないからだ。説明の順序が逆になってしまったけれど、これだけ知ってれば、26面はらくらくクリアだ。

各面の作者はだあれ？

このチャンピオンシップロードランナーの各面の作者はダグ・スミスじゃなくて、キミみたいな一般のプレイヤーたちだ。

ダグ・スミスのもとに、たくさんのむずかしい面が送られてきていて、そのなかからとくにむずかしい面を集めたのが、このチャンピオンシップロードランナーなんだ。どう、キミも１面作ってみないか？

ステージ27 連続頭乗りワザ面

◀この面は、Ⓐ地点とⒷ地点で2回連続の頭わたりワザを使う。

っているロボットの頭の上を通って、①から②へわたる。

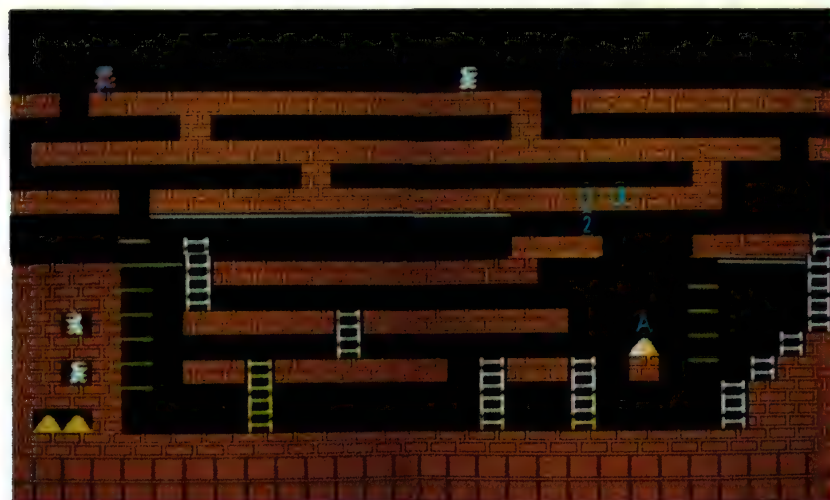
このとき、①地点では体をハシゴから半分くらいはみだすようにして、準備しておくと、いくらかやりやすい。②地点にわたったら、もう一度〝ロボット頭わたりワザ〟で③地点にわたる。

この面の最初に使うワザは〝ハシゴワザ〟だ。(この面は〝ハシゴワザ〟の練習にもってこいだよ)

さて、〝ハシゴワザ〟でロボットを矢印のように誘導して、Ⓐの地点で落ちかか

これができるようになれば、Ⓒ、Ⓓの金塊を取ってから、上の手順でⒷの金塊のある場所へわたって、Ⓑの金塊を全部取る。すると④にハシゴが出現してメデタシ、メデタシとなる。

ステージ28 この面は最初がかんじん

スタートしたら右方向、つまりロボットに向かって走る。そして①のレンガを掘って②の位置で待つ。そのうちロボットが③の落とし穴から落ちてくるので、〝ロボット頭わたりワザ〟を使って、Ⓐの金塊を取ろう。残るは左下の金塊2個だが、この金塊を取るためには、閉じこめられているロボットどもを出してやらなければならない。ロボットを1匹ずつ出してやって、〝ロボット引き寄せワザ〟

◀左下にある金塊を取るために、ロボットたちを出してやらなくちゃ…。

などを使って、左下の金塊を取ればめでたくクリア。

この面は、このゲームのなかでは、とってもやさしい面なのだ。

「ここらで一息いれよう」という、作者のサービス精神のあらわれだろう。

ステージ29 落とし穴なんてキライだ!!

まずスタート地点、ここから一度はなれたら、２度と帰ってこれないから、取れる金塊はもれなく取っておこう。つぎに、まんなかの島みたいな所へ飛び降りる。そのとき、Ⓐの金塊を取るように降りること。この島には落とし穴がいっぱいある。その落とし穴をうまく利用して、この島の金塊を全部取ろう。

◀この面には、落とし穴がいくつあるかわからないぐらいいっぱいある。

最後に下辺にひろがる大陸みたいなところの金塊をかき集めることになるが、そのとき、①や②付近の落とし穴に、金塊を持ったロボットを落としてしまわないように注意しよう。もし、落としてしまったらアウト、最初からやりなおしになる。この面はどうも、やたらめんどうくさい。

ステージ30 一見あっさりしてるけど…

◀すっきりした面だ。でも、だからといってやさしいわけではない。

スタートしたら、すぐ①に穴を掘る。そしてⒶの金塊を手に入れよう。

つぎは〝ロボット引き寄せワザ〟でロボットをひとまとめにする。それから、横棒にぶらさがって、ロボットたちを引き寄せ、②や③から下へ落とし、④や⑤の地点に落とし入れる。このとき注意しなければならないのは、絶対にⒷの金塊の上にロボットを落としてはならないこと、そして④と⑤の間に金塊を持ったロボットを落としてはならないということ。理由はカンタン。金塊を取り戻しに行けないからだ。Ⓑの金塊以外をすべて取ったら、横棒からⒷの金塊の上へ飛び降りよう。神のめぐみか、上へ脱出するハシゴがあらわれる。みごとクリアだ。

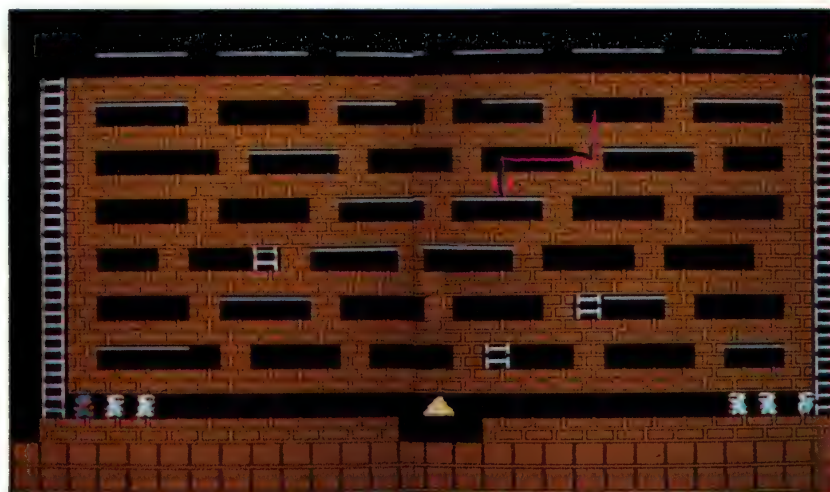
ステージ31 ロードランナー版あみだくじ

この面についてはテクニックなんて必要ない。中央下にあるただ１個の金塊を取ることのできそうなルートをしらみつぶしにしていくしかないのだから。

最大の武器は、キミのカンなのだ。逆にいうと、正解を教えるのはとてもカンタン。写真の矢印のルートをたどっていけばよい。全部教えちゃうとおもしろくもなんともないから、途中までのルートをしめしておこう。あとは、自力でがんばってね。

◀こんな面、ロードランナーのプロだって一回じゃできないね。

どうもこの面は、ほかの面とくらべて、ロードランナーならではの魅力に欠けるような気がするなあ。

やっぱり、じっくり考えてはじめて正解が見えてくる面、それがロードランナーらしい面だろう。

ステージ32 ハシゴ入れかわりワザ

まず、①を掘って下へ降りよう。つぎに③を掘って②の位置で待っていると、ロボットがやってくる。そして、ロボットがいまにも②の下のハシゴを昇ろうとしたところで、右に走ろう。ほら、ロボットと入れかわることができただろう。これが秘技〝ハシゴ入れ換(か)わりワザ〟だ。

◀この面、トラップもなく、小気味よいワザがいくつもでてくる秀作面だ。

つぎに、④のレンガを掘ってⒷ付近のロボットを引き寄せ、ハシゴのⒶの部分でうまく上下移動すると、２匹のロボットを⑤の位置に落とすことができる。

このふたつのワザをマスターできたら、残りの金塊を取るのは容易だ。

この面のもうひとつのやりかたは、最初Ⓒのハシゴを利用して、Ⓓのロボットを追い出す方法だ。お試しあれ。

ステージ33 初心者マーク面?!

◀画面全体をみると、初心者マークが2枚並んでいるように見えるね。

この面でいちばんむずかしいのは、まんなかのハシゴ。降りてくるロボットと昇るランナーのすれちがいだろう。

ロボットがハシゴからハシゴへ落ちる瞬間をねらって、さっと上へ昇り、すれちがうのだ。

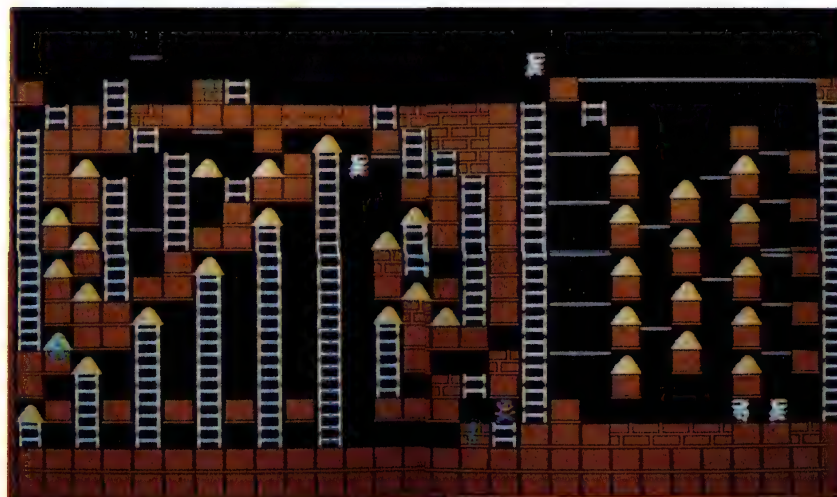
そして、〝ロボット引き寄せワザ〟でロボットどもを画面左下に集めよう。左下にいるロボットがもし金塊を持っていたら、Ⓐ地点でロボットを引き寄せたり、逃げさせたりしながら、ロボットが金塊をおいていくまで、じっとガマンの子となろう。

この面は安全第一にやることができるが、そのぶん、時間がかかる。速攻のやり方もあるが、それはキミが自分で研究して発見してね。

ステージ34 できるけど、できない?

この面は、ひとことでいうと、〝時間差ワザ〟の面だ。しかし、この場合はテクニックではなく、ほんとうの〝時間との戦い〟なのだ。

たとえば、Ⓐの金塊の取り方。①のレンガを掘って、このレンガがもとに戻るまでにⒶの金塊を取って帰ってくるだけなのだが、その時間の余裕たるやほとんどゼロ。だから、途中で少しでもモタモタしたら、一度戻って、体勢をたてなおしてもう一度チャレンジしよう。②のレンガを掘っての〝時間差ワザ〟も同じくシビア。画面右側の金塊へは、左側の金塊をすべて取ってから行くこと。(なぜなら、一方通行になっているから)

さあ、指先に自信をもって、この面に挑戦しよう。

◀この面は、正確かつすばやい✚ボタンさばきにすべてがかかっている。

ステージ35 ウン、この面はやさしい

この面は、〝ロボット引き寄せワザ〟の練習面といっていい。うまくロボットをひとつの集団にしてしまえば、ロボットどもを適当に引きつれて、すべての金塊を集めることができるからだ。

◀ハシゴとレンガは完全に左右対称になっている面だ。

多分、この面も、難問に疲れてきたキミへのサービス面だ。ひと息つきながらかるがるクリアしてほしいものだ。

とはいっても、この面にだってむずかしいところはある。たとえば、上辺のレンガに並んでいる金塊をヘタに取りに行くと、ロボットに追いつめられて、あえない最後をとげることもある。でも、ここまできたキミが、そんなアホなミスをするわけないけど、ね。

ステージ36 ロボットをオリに入れよう

◀右上、左上のブロックがなんとなくオリに見えるんだけど。

この面は、2匹のロボットを画面の右上と左上にあるⒶまたはⒷブロック内に落とし入れ、あとはゆうゆうと金塊を集める、という手順でいこう。

まず、①の場所で、ロボットを引きつけられるだけ引きつけ、つかまる寸前に②へ落ちると、ロボットもいっしょについてくる。これで1匹目のロボット閉じこめ完了だ。

もう1匹のロボットも、同じようにしてⒶブロックに閉じこめる。そして⑥の地点に落下するように逃げる。

今度は〝時間差ワザ〟のラッシュだ。

③④⑤のレンガを利用して、きれいにきめよう。ただ、⑥の位置にもう一度戻るのはたいへんだから、④のレンガを使う〝時間差ワザ〟からはじめよう。

ステージ37 ムムッ、この1個どーする？

下のⒶⒷの金塊はかんたんに取れる。問題はⒸとⒹの金塊の取り方だが、この2つの金塊を取るには、ロボットがいてはメンドくさい。ロボットは⊗のところに落として動けなくしておこう。(その方法は自分で考えてね)

◀どう考えてもふつうの方法じゃⒺの金塊は取れない。さて、その方法は？

準備ができたら、写真の①ブロックまたは②ブロックを掘りまくる。そうすれば自然とⒸとⒹの金塊は取れる。

さて、最後に残るのはⒺの金塊。どうもレンガを掘っていく方法ではうまくいかない。そこでヒント。矢印③のところは落とし穴になっている。ここで〝ロボット頭わたりワザ〟が使えないかな？そうすれば……。

あとはキミの努力に期待する。

ステージ38 スタートがうまくいけば、あとはラク

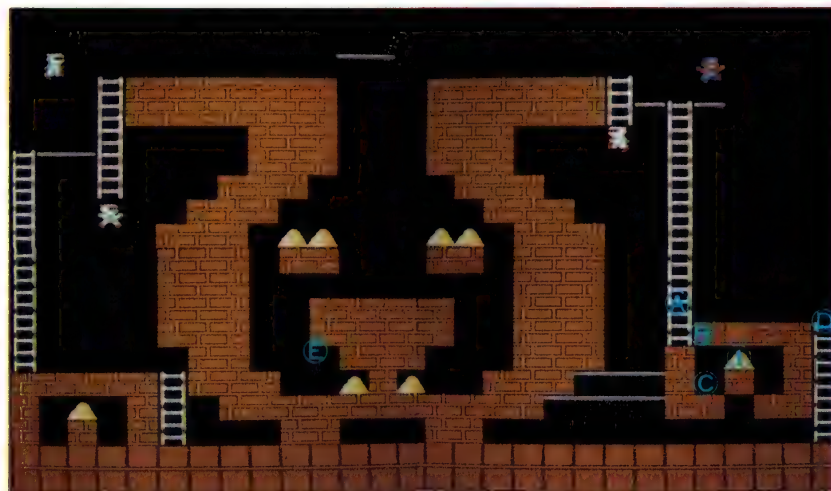
この面は、はじめがポイント。スタートしたらすぐ、矢印のルートをたどって①の金塊を取りに行こう。そのとき、もちろん〝ロボット頭わたりワザ〟を使う。

うまく①の金塊を取れたら、すぐに下のⒶ方向へ落ち、ふたたび〝ロボット頭わたりワザ〟を使って②の金塊を取ろう。そのあと、③の位置を上下しながら、ロボットをさけ、ⒷまたはⒸまで全速力。

このⒷまたはⒸで〝ロボット引き寄せワザ〟によりロボットをひとまとめにしよう。

◀この面は〝ロボット引き寄せワザ〟を使いこなすことがカンジンだ。

ここまでできれば、あとはこのロボット集団をバラバラにしないようにコントロールしながら、残りの金塊を集める。ただ、やたらに落とし穴があるので十分注意してね。

ステージ39 ウサギさんふたたび登場(?)

◀ステージ24につづいて、ふたたび登場したウサギ。今度はどんな面かな?

まずⒶの位置で、ロボットが寄ってくるのを待つ。ある程度近づいてきたらⒷに穴を掘り、ロボットを落とす。すぐにⒹの位置まで行ってそこで待つ。するとバカなロボットはⒸに落ちる。これで①の金塊が取れるようになった。(〝時間差ワザ〟を使う)

つづいて、ハシゴを昇ってⒺの位置の金塊を取りに行こう。取ったら、左側へ脱出。これで準備完了。じゃまなロボットどもはバンバン殺してしまう。うまくいけばⒺにロボットがはまっていくので、2匹のロボットとも、Ⓔにはめてしまおう。

あとはキミの好きなように金塊を取ってくれ。かる〜いウサギさんパズル面でした。

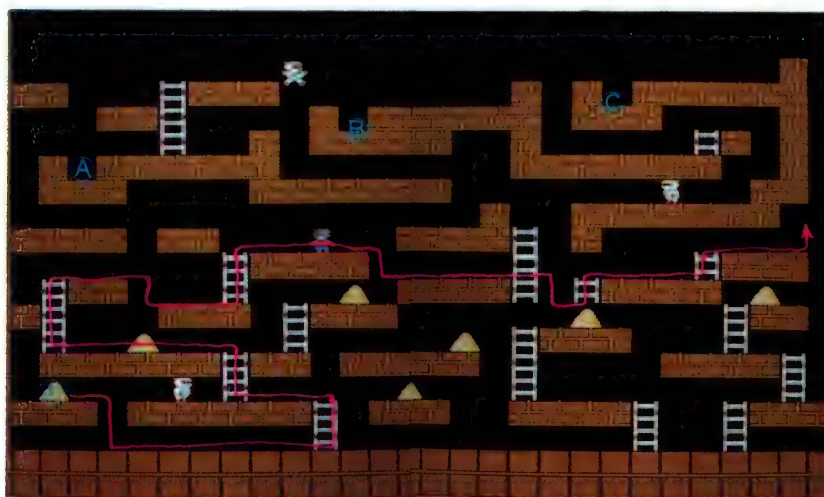
ステージ40 慣れればやさしい面

◀でました!!〝ロボット(と金塊)殺しワザ〟面です。

まず、ハシゴを昇り、Ⓐの位置まで行って、ロボットがくるのを待ち、一度Ⓑのレンガを掘って、ロボットを一時停止させる。つづいて①の位置まで行って、ロボットがふたたび近よってくるのを待ち、②の位置あたりにロボットがきたら、すばやくハシゴを下へ(①の矢印の方向)降りる。するとロボットは②から矢印の方向を通って、下へ落ちていく。そうしたらⒸブロックのレンガを掘り、③の矢印の方向へ、レンガを下へ一直線に掘って、Ⓓのレンガを掘り、Ⓔの位置で待つ。すると金塊を持ったロボットがⒹ地点まで来て、死んでくれる。これで1個目の金塊の始末ができる。もう1個の金塊の取り方は、もうわかるよね。

ステージ41 カンタンそうに見えてじつはムズイ

「写真にある長い矢印はなんだ？」と思うだろうけど、これはおいといて、とりあえず、ロボットを殺しまくろう。そして3匹のロボットがすべて、ⒶⒷⒸのくぼみに落ちるまで、根気よく、ロボットを殺す。これで第一段階終了。

つぎに、金塊を集めるわけだけど、①の金塊はいちばん最後に取ることにする。ほかの金塊は、どんな順番で取ってもOKだ。これで第2段階終了。

◀金塊を全部集めるのはやさしい。でもそれだけじゃクリアできない。

さて、最後に残った金塊①を取ったら、全速力で矢印のように進もう。途中、3カ所、〝ロボット頭わたりワザ〟を使うことになるが、そうむずかしくないので、がんばろう。これで第3段階終了。ステージ41クリアだ。

ステージ43 ロボットを集める

はっきりいってこの面は手間がかかる。なぜかというと、何度も何度もロボットを殺して、ⒶかⒷの位置に画面上のすべてのロボットを集める作業を、各1回ずつやらなくてはならないからだ。ナゼ集めるかというと、①と②の金塊はそうしないと取れないからだ。

◀この面をクリアするには、ⒶかⒷの位置にロボットを5匹集めよう。

また、この面には、〝時間差ワザ〟を使わないと取れない金塊がある。③と④の金塊だ。この金塊を取るカギになるのは、ⒸとⒹのレンガ。ここまでいえば、あとはもうわかるよね。

⑤の付近の金塊は、ロボットをこのなかに落とし入れ、Ⓧのレンガをくずして、ロボットに金塊を持ってこさせる、というワザが使えることも知っておこう。

ステージ42 "時間差ワザ"のパレードだ

▲この面は"時間差ワザ"の展覧会､がんばってクリアしよう。

はじめにロボットを1匹殺して、いまランナーがいるエリアの外へ追い出してしまう。ではⒶの金塊から取ろう。

①②③のレンガを連続して掘り、少し待ち、①のレンガが復活してきたら④のレンガを掘り、復活してきた①②③のレンガをもう一度掘る。右に飛び降りてⒶの金塊を取り、④のレンガが復活してきたら、⑤③を通ってもとの場所へ帰る。

Ⓑの金塊は、⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫①の順にレンガを掘ってから取ってくればよい。

つづいて、⑬⑭⑮⑯のレンガを掘って下へ降り、左画面へ移る。

Ⓒの金塊の取り方は自分で考えてもらうことにして、つぎはⒹの金塊だ。

左画面を通って、⑰⑱⑲⑳㉑㉒⑮の順にレンガを掘り、Ⓓの金塊を取り、⑯のレンガを掘って、下へ逃げる。

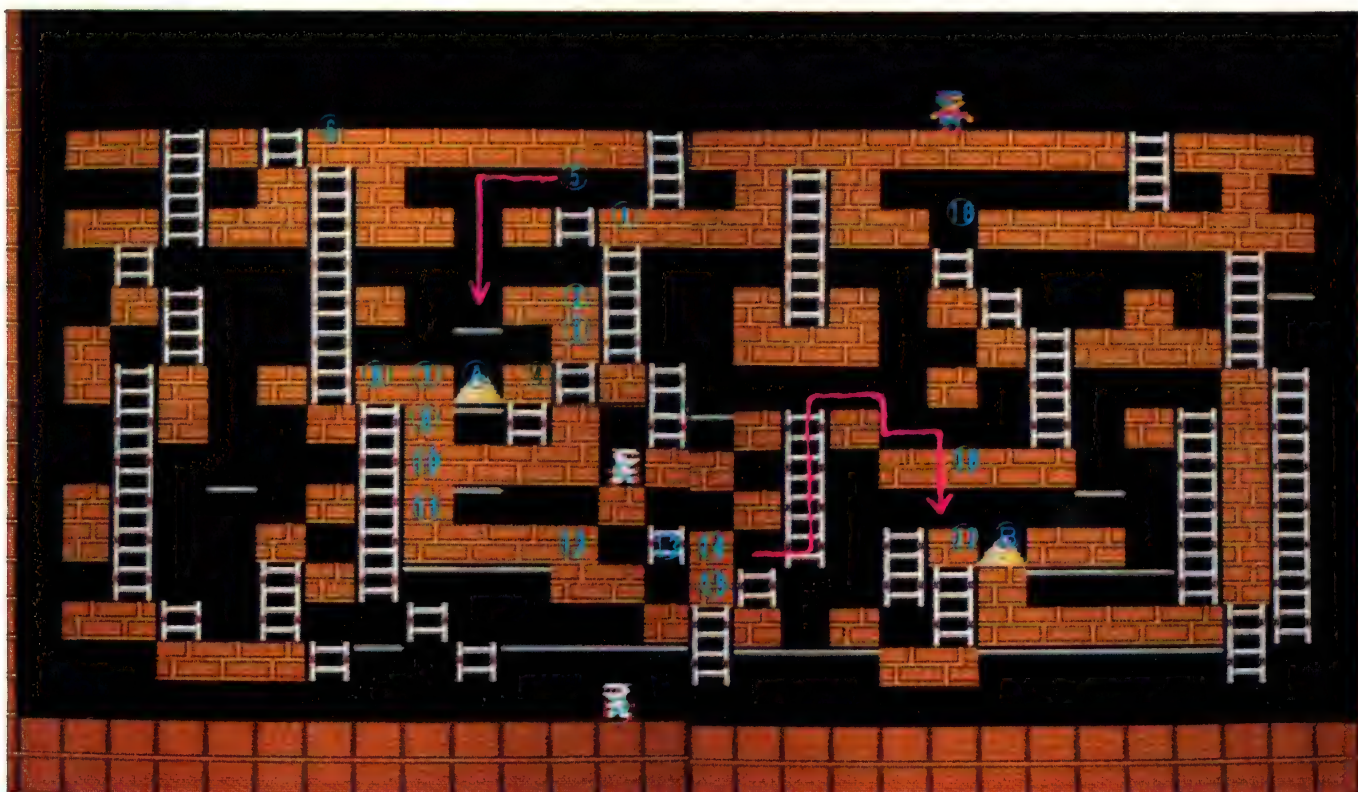
さあ、最後のⒺの金塊だ。レンガを掘る順番だけ書いておくので、これを参考にがんばろう。⑰⑱⑲⑳㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝。これで、全部の金塊が取れた。

この面、慣れれば何回やっても楽しい面だよ。

ロードランナー必勝法(?)

ロードランナーのむずかしい面に出会ったら、とにかく失敗を恐れずになんでもやってみよう。そして失敗しながら「これはやってはいけない」､「こんなことができそうだ」てな具合に、少しずついろんなことを知っていき、ついには正解にたどりつく。

平凡だけど、これがほんとうのロードランナー必勝法だろう。

ステージ44 解き方がイロイロありそうだ…

▲この面、結局ロボットは全然じゃまにはならない。

まず、Ⓐの金塊からだ。この金塊も例によって〝時間差ワザ〟のお世話になる。

①のレンガを掘り、つづいてすばやく②③④のレンガを掘る。⑤の位置まで戻って、矢印の方向のように下へ落ちてⒶの金塊を取り、急いで⑤の位置まで戻る。

時間的にシビアなので、手間どらないようにしよう。

つぎはⒷの金塊だ。⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫の順にレンガを掘り進みながら⑬のハシゴの場所まで行こう。準備はいいかな？

まず、⑭⑮のレンガを掘って矢印の方向へ進む。途中で、⑯ ⑰のレンガを掘って、Ⓑの金塊を取る。取ったら、急いで矢印の道すじをたどり、⑬の位置まで戻る。これまた時間的に厳(きび)しいからよく練習しよう。Ⓑの金塊を取ったら⑱にハシゴが出現するので、あとは上へ昇るだけだ。もちろん、この面の解き方はほかにもある。いま説明した手順を参考にして、キミ自身のステージ44の解き方を発見して、友だちに自慢しよう。

かわった遊び方

たとえば、レンガを掘ることができなくなったと仮定して、ロードランナーをプレイしてみよう。

また、このハシゴを利用してはいけない、とか、ロボットは埋めてもいいけど殺しちゃいけない、ナドナド。ちょっと変わったルールを作ると、新しい気分でプレイできる。キミもやってみよう。

ステージ45 この面はやさしい

◀なんで、ステージ45なんかにこんなにやさしい面があるんだろう。

この面はやさしい。悩みそうなのは右下のブロックだけだ。じゃ、がんばってね！　といいたいところだけど、ちゃんと解説をはじめよう。

最初ランナーがいる囲みのなかで使うワザは〝時間差ワザ〟だ。

①②を掘り、③④⑤⑥を掘る。（これでわかるよね）この部分が終わったら、⑦ブロックのレンガを全部掘って、右画面へと向かう。

Ⓐブロックでは〝ロボット頭わたりワザ〟を必要とするけど、そうむずかしくない。

Ⓑブロックはレンガを掘る順番をしめしておくから、あとはキミの努力しだいだ。掘り方は⑧⑦⑧〜⑯の順番だ。がんばってね。

ステージ47 ステージ1のあのワザだ！

スタートしたら、左へ向かって走ろう。するとロボットどもは、金塊のあるくぼみにはまりこむ。

さて、ステージ1の右上のほうの画面を思いだしてほしい。ほら、この面、ステージ1のあそこと同じじゃないか。

◀掘って、掘って、また掘っての面だ。（前にも同じことをいったね）

ここまでいえば、もうこの面の解き方はわかったことだろう。

そう、掘って、掘って、また掘ってでロボットを少しずつ下のくぼみへ誘(さそ)っていって、画面下のほうにある金塊を取りにいくんだ。用がすんだロボットはじゃまにならないように①②③のどれかのくぼみに落としてしまおう。え、その方法を教えろ？

それぐらい自分で考えてちょーだい。

ステージ46 恐怖の頭わたりワザの面だ

▲写真の⑥の場所で、超必殺の〝ロボット頭わたりワザ〟をやる。

ゲームがスタートしたら、すぐにランナーを下へ降ろすこと。そうしないとⒶのロボットが矢印とは逆の方向へ進んでしまい、Ⓑのくぼみに落ちてしまう。そうなったらアウト、最初からやりなおしになる。なぜ、ⒶのロボットがⒷのくぼみに落ちたらいけないかというと、写真の①と②（これは落とし穴なんだ）にロボットⒶとⒸを落とさなければ、この面をクリアできないからなんだ。

さて、そのために〝ハシゴワザ〟を使う。ロードランナーをⒹ付近においておくと、ロボットは①②の落とし穴にはまっていく。これだけ準備ができたら、この面の必殺ワザの説明ができる。⑤⑥のレンガを掘って、矢印の方向へ進む。

⑦の位置で、ロボットがブルブルと動いているね。な、なんと、この上を〝ロボット頭わたりワザ〟で渡るんだ。

さあ、こわがらずにやってみよう。

これができないとこの面はクリアできない。あ、忘れてたけど、このワザをやる前に、⑧にロボットを落としておくことを忘れないようにね。

やりすぎは体に毒です

いくらロードランナーがおもしろいからといって、やりすぎはよくないよ。

徹夜して、目をまっ赤にして学校へ行って、授業中寝てしまったり、左手の親指にマメをつくったり、腕が痛くなったりしないように。

これはすべてぼくが実際に経験したことです。みなさん、気をつけましょう。

ステージ48 ひさびさの落とし穴面

まず、この面の落とし穴の位置を知っておこう。

①〜⑩の2個のレンガはすべて落とし穴だ。

さて、スタートしたら、とにかくロボットをバンバン殺して、Ⓐ〜Ⓓのくぼみに1匹ずつロボットを落とすようにしよう。これがけっこうたいへんだが、ロボットを何回も殺し、目標を達成しよう。これができてしまえば、この面は終わったも同然。

たとえば、左上の①の落とし穴に上から落ちる。Ⓐにロボットがいるから、⑪⑫の金塊を取れる。⑬のレンガを取ると、今度はロボットはⒺのくぼみに落ちる。

あとは同じようにやって、これをⒶ〜Ⓓすべてでやれば、この面はクリア。最初がメンドウなんだよね、この面は。

◀この面、準備がたいへんだけど、そのあとはすごく気持ちがいいよ。

ステージ49 落とし穴のなかで穴を掘る

◀この面ではじめて登場するワザ、〝落とし穴内レンガ掘りワザ〟だ。

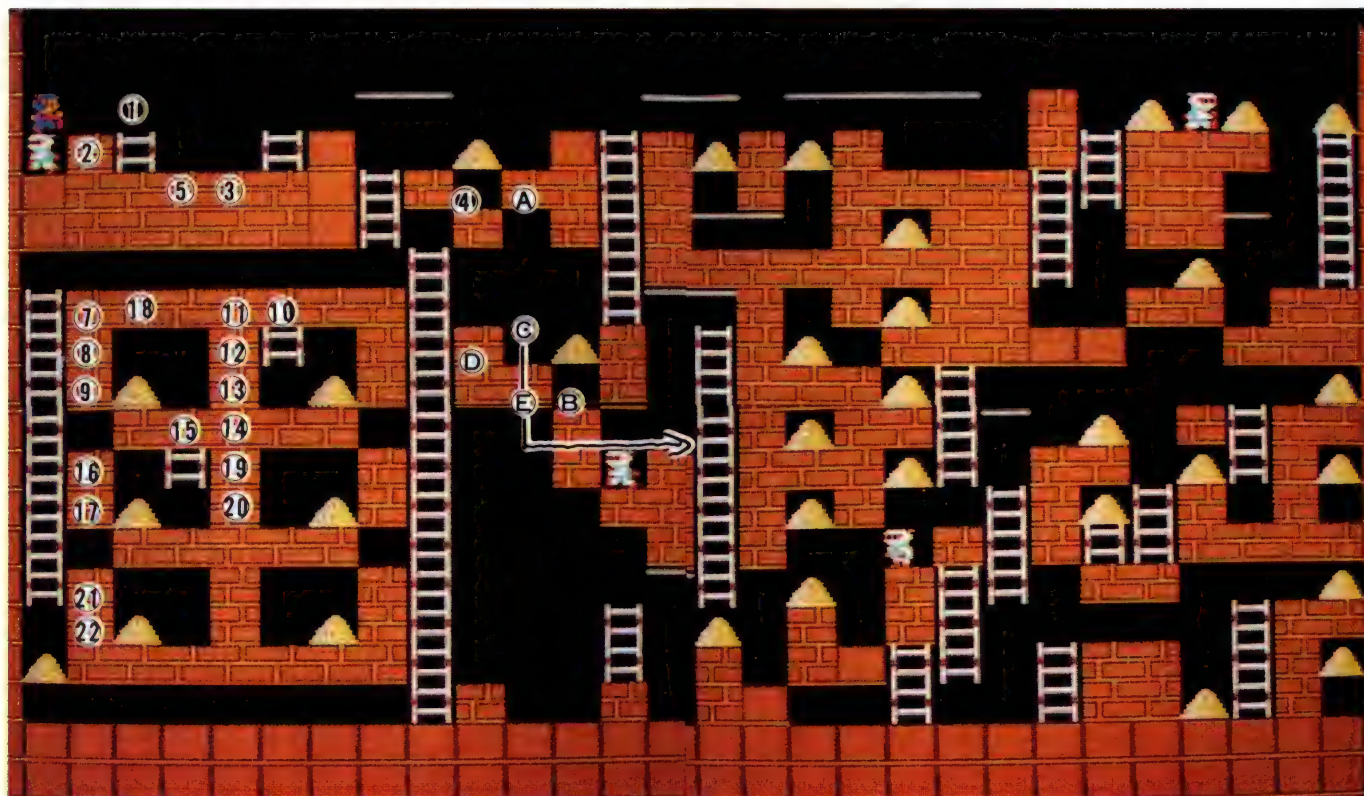
まず、練習から。①のレンガを掘ってその穴へ落ちてみよう。②は落とし穴だということがわかる。そこでⒶのレンガを掘ろうとしてみると、なんと掘れちゃうのだ。これが〝落とし穴内レンガ掘りワザ〟だ。③④でも同じことができる。これを利用してⒸとⒹの金塊を取ることができるんだ。エッ、よくわからないって？　わからなければ自分で考えなさい。

さて、この面、落とし穴がたくさんある。重要な落とし穴を下に書いておこう。

②④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫、まあ、こんなもんかな。

なお、スタートした場所にもう一度戻るには〝ロボット頭わたりワザ〟を使う。

それじゃ、がんばってね。

ステージ50 さすが50面、超難解だ

▲ロードランナーの真下にいるロボット。こいつは重要なヤツなんだ。

はじめにいっておくと、この面は超難解(ちょうなんかい)だ。ココロして挑戦してほしい。

まず①の場所で②のレンガを掘り、ロボットを脱出させて、③のレンガを掘り、そこにロボットがはまったら、すばやく①の場所へ戻る。するとアラ不思議、ロボットは④のくぼみにはまってしまう。

つづいて③⑤と掘って下へ行こう。

この場所はレンガの掘り方の順番をしめすことにしよう。⑦～㉒まで、その数字の順に掘るのだ。

つぎに、Ⓐのレンガを掘るとロボットはⒷのくぼみに入る。

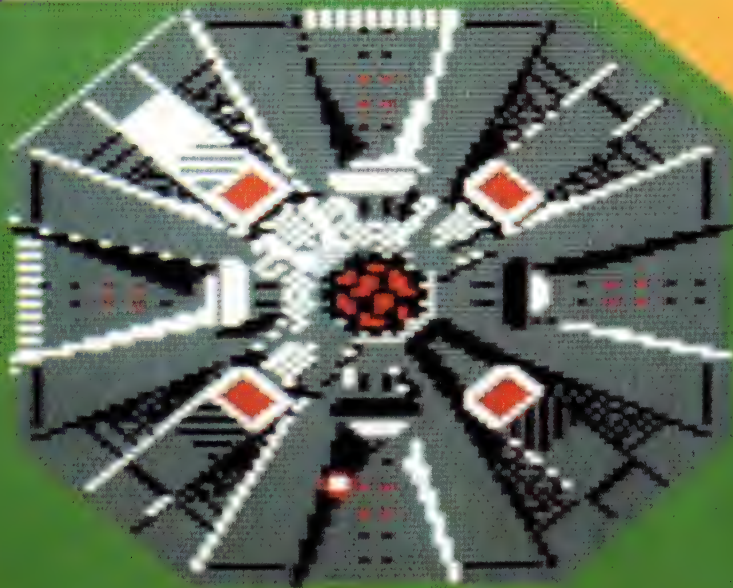
さあ〝ロボット頭上レンガ掘りワザ〟の出番だ。Ⓓのレンガを掘り、つづいてⒺのレンガを掘ったときに、この必殺ワザを使う。最初のうちはうまくいかないかもしれないが、絶対できるから、よく練習してほしい。(〝ロボット頭上レンガ掘りワザ〟を使って、Ⓒの矢印のように進むんだよ)

あとは自分の力でやってくれたまえ。キミならきっとできるはずだ。

解き方は1つではない

これでチャンピオンシップロードランナー全50面の解説を終わるわけだが、最後にひとこと。それぞれの面で解説してきたテクニック、ワザ、ルートなどは、あくまでも1つの解き方。これ以外にもいろんな解き方がある。今度はぜひ、キミ自身のやり方でもう一度50面クリアしてくれ。じゃ、バイバイ。

ゼビウス

ナムコ　NXV-4900　¥4,900

1983年のはじめに、ゲームセンターに登場。その年の夏ごろには、全国各地で1,000万点プレイヤーが誕生した。84年の暮に登場したファミコン版ゼビウスでは1,000万点は無理、という人もいるのだが……

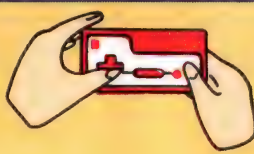
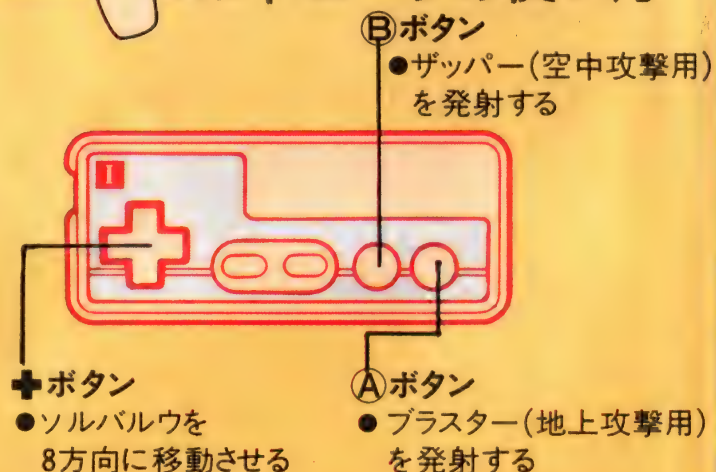
あそび方

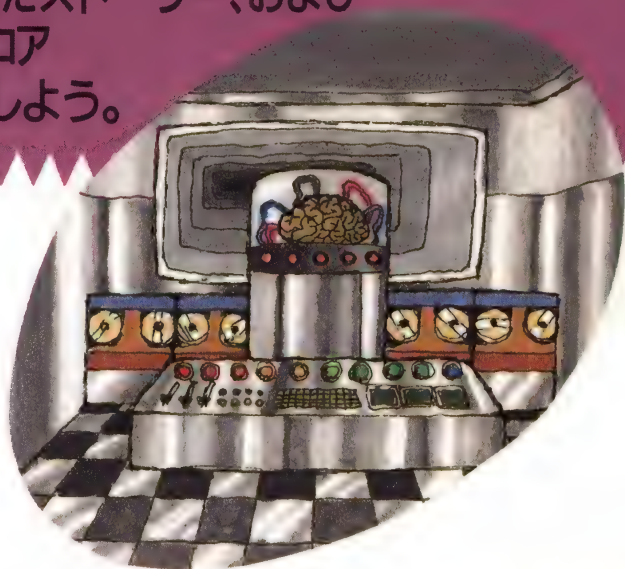
8方向に移動できるソルバルウをコントロールして、敵を破壊していくゲーム。タテにゆっくりスクロールしていく画面は、大きな森を境に16のエリアに分けられている。各エリアの70%をこえると、ソルバルウを破壊されてもつぎのエリアに進める。が、70%に達する前に破壊されると、そのエリアの最初に戻されてしまう。16エリアを越えると、7エリアに戻り、以後はそのくりかえしになる。各エリアの難易度が1周目と同じなので、確実に16エリアをクリアする実力があれば、1000万点も可能だ。

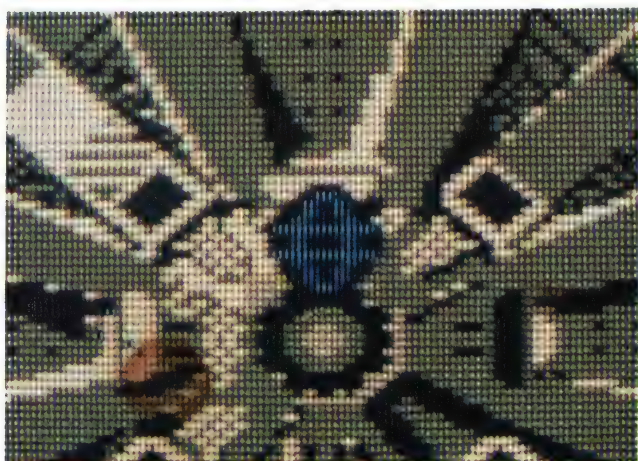
コントローラの使い方

Ⓑボタン
●ザッパー(空中攻撃用)を発射する

✚ボタン
●ソルバルウを8方向に移動させる

Ⓐボタン
●ブラスター(地上攻撃用)を発射する

ゼビウス基本講座

**ゼビウスをつくるために書かれたストーリー、および
ファミコン版ゼビウスでハイスコア
をだすための基礎知識を紹介しよう。**

ゼビウス軍を指揮するのは、バイオ・コンピュータだ。

いまからずーっと前の話、地球が氷河期にはいる前のことらしい。バイオ・テクノロジーの研究者が、ロボットに脳細胞を移植することに成功。そして生体コンピュータ〝ガンプ〟が誕生。そのガンプが地球を征服しようと考えはじめる……。ガンプは地球をはなれ、宇宙の彼方にあるゼビウス星へ旅立った。そして強力なゼビウス軍を組織し、地球侵略を開始してきたのだ。この攻撃には地球の最新兵器もまったく歯がたたない。そこでゼビウス星にスパイを送りこみ、ゼビウス軍の武器技術データを入手。それをもとに作成した兵器がソルバルウなのだ。

ハイスコアをだすためには敵をよく知ることだ。

ファミコン版ゼビウスで、いちばん困ることは、ソルバルウのコントロールを✚ボタンでしなければならないということだろう。ほとんど左手の親指１本で操作しなければならないのだ。もうすぐジョイスティックが発売されるというウワサもあるが、とりあえずは左の親指にがんばってもらうしかない。とにかくきたえること。そして、もし1,000万点をめざすなら、16エリアを３機以内でクリアする実力を身につけることだ。そのためには各キャラクターの動き方や、地上物の位置を正確に覚えることが大切だ。そして、敵の弾はすべてソルバルウに向けて発射される、ということをよく頭に入れて、つねに左右に動いていることをこころがけるようにしよう。

キャラクター総出演

個性豊かなキャラクター。それらをすべておぼえることが、高得点への第一歩だ。

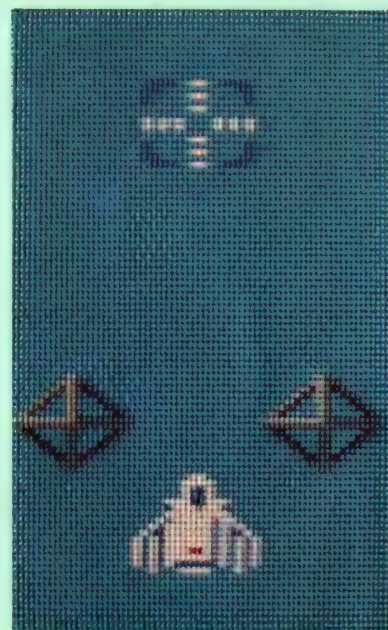
マイキャラクター

8方向に動くソルバルウ。出すとうれしいスペシャルフラッグを紹介しよう!!

ソルバルウ。8方向に動けるたのもしい戦闘爆撃機だ。

ゼビウス軍の兵器に対抗するため、地球軍が敵の武器技術データをもとに完成させた戦闘爆撃機。高速連射が可能なザッパー(空対空用)とブラスター(空対地用)の2種類の兵器を搭載している。

20.000点、60.000点で1機増え、以後60.000点おきに1機ずつ増えていく。前方にある四角い照準はブラスター発射用のもので、エイムとよばれる。真下に地上物があると赤く点滅するので、このときブラスターを発射しよう。また、なにもないところでエイムが点滅することがあるが、これは地中にソルが隠されていることをしめしているので、ブラスターを撃ちこもう。

写真でソルバルウの左右にいるのは、ゼビウス軍の反乱分子の乗った外宇宙船シオナイト。エリア9とエリア14に出現、自機のまわりで回転し、その後合体して画面上方に去っていく。このあとガルザカートが出現するので注意しよう。シオナイトは危害を加えることもなく、破壊することもできないが、ストーリー上重要なキャラクターだ。

スペシャルフラッグ。上空通過でソルバルウが増える

エリア1の2本目の川、エリア3の入江、エリア5の埠頭、エリア7の砂漠、以上4カ所に出現する。スペシャルフラッグは、各出現ライン上のどこかにひそんでいるので、できるだけ多くブラスターを撃ちこんでみよう。出現させると1,000点、そして、その上空を通過すると、ソルバルウが1機増える、大事なキャラクターだ。ソルバルウが左側にいると右側に、右側にいると左側に出現する確率が高いようだ。

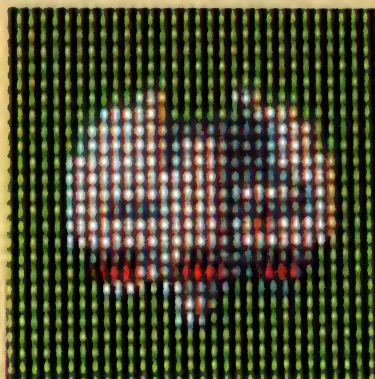
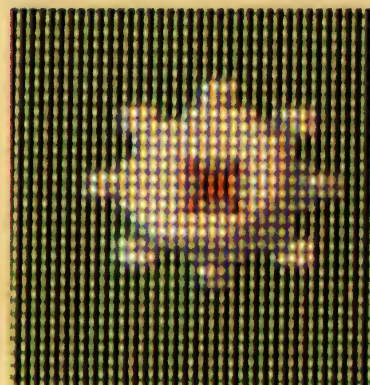
空中キャラクター

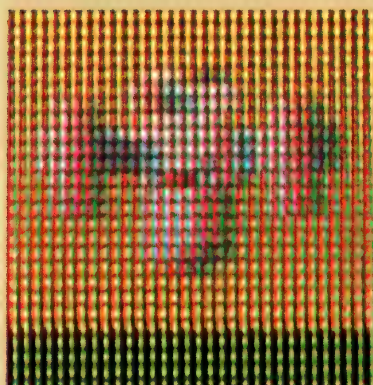
敵のキャラクターで空中を飛行するもの（ザッパーで破壊できるもの）。

トーロイド

無人偵察機。弾を出すタイプと、出さないタイプがある。動きもおそく、ゼビウス軍のなかでもやさしいキャラクターだ。弾を出すタイプはソルバルウとタテ軸上に並ぶと1発だけ弾を出して旋回していく。通りすぎたあとで、うしろから弾を出してくることもある。(30点)

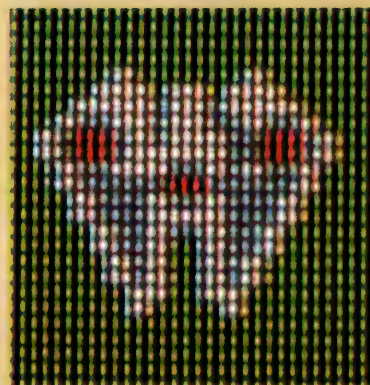
タルケン

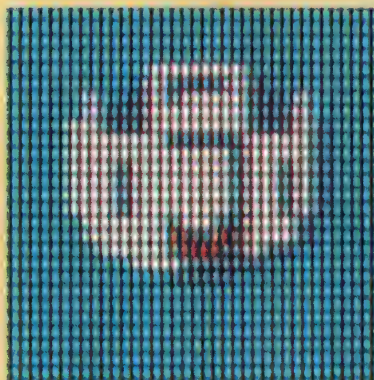
反乱鎮圧用に作られた有人機。射程圏内に入ると弾を1発撃ち、コックピットをグルリと回転させて逃げていく。2機ぐらいなら楽にやっつけられるが、多数になるとかなりやっかいである。トーロイドよりむずかしいキャラクターだ。初心者は苦しめられることだろう。(50点)

ゾシー

“タコ”というニックネームで知られる無慣性飛行体。自機が左側にいると右側から、右側にいると左側から出現し、ソルバルウに向かってくる。多数の弾を発射してくるうえに、見すごしてもしつこく追いかけてくるものもある。画面の上1/3までは弾を出してこない。(70〜100点)

ジアラ

高速で移動し、ソルバルウとタテ軸上に並ぶと、きりもみ回転しながら方向を変えて去っていく。トーロイド同様、弾を出すものと出さないものがある。もちろん下からも撃ってくるので注意しよう。たまにタルケン3〜4機とジアラ2機が同時に攻撃してくることがある。(150点)

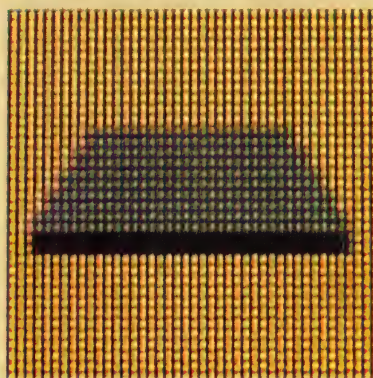
ギドスパリオ

アーケード版ではたいしたことのないキャラクターだったが、ファミコン版では意外に強敵になっている。ソルバルウに向かって、高速で体当たり攻撃をしてくる遠距離弾だ。これ自体が弾なので、ここから弾を発射してくることはない。画面の上の角にいればさけられる。(10点)

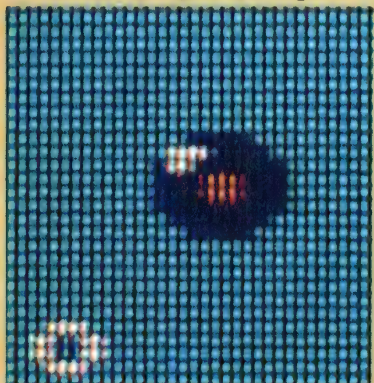
カピ

有人戦闘機。ゆっくりとソルバルウに近づいて、攻撃しながら反転し、去っていく。カピは一回の攻撃で3発の弾を撃ってくる。反転する前には弾を撃ってこないので、できるだけ早く撃ち落とすようにしよう。(300点)

テラジ

つ…強い！　アーケード用よりも動きがすばやいので、撃ち落とすのはムズカシイ！　速いスピードでソルバルウに向かってきて、ある程度接近すると反転して去っていく。反転前にも多くの弾を撃ってくる。うまく逃げられても、画面外から弾を撃ってきたり、またもどって攻撃してくることもあるので、十分注意しよう。(700点)

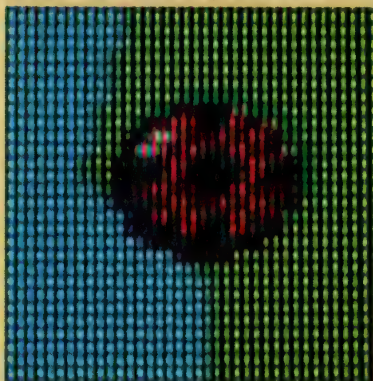
バキュラ

ゼビウス軍の新建材で、自分でヒラヒラと飛んでくるほか、ガルバーラなどの土台や、アンドアジェネシスの一部にも使用されている。アーケード版とはちがって、1画面に4枚以上は出現しないので、それほど苦労はしない。ザッパーを256発撃ちこむと破壊できるという話だが、現実には不可能。とにかくよけてとおるしかない。敵のキャラクターは通り抜けてくる。

ザカート

テレポート能力をもった兵器。画面上のどこかに突然出現し、ソルバルウに向かってある程度近づくと消滅する。と同時に弾を1発撃ってくる。1度に2〜5個出現する。アンドアジェネシスが出現するときには、3個ひと組のザカートがジェネシスの援護射撃にでてくる。出現したら、すぐに撃ち落とそう。弾を出す前に消してしまえば怖くない。(100〜300点)

ブラグザカート

ザカートを強力にしたもので、同様にテレポート能力をもち、消滅時に5発の弾を扇状に発射する。テラジと並ぶゼビウス軍最強の兵器。ただし大量生産できないために、たまにしか出てこない。ふつうは一度に1発しか出現しないが、エリア15の入口では、一度に2発出現する。これも弾を出すまえに破壊するようにこころがけたい。(600または1,500点)

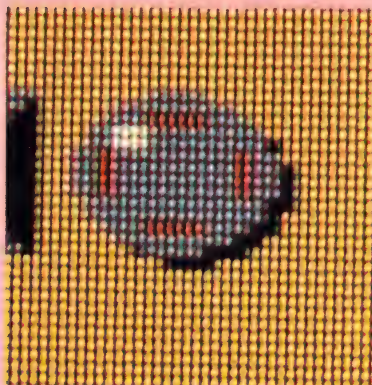
ガルザカート

エリア9、15のシオナイトが飛び去ったあとに1発ずつ、エリア10の盆踊り広場をすぎたところでは、3連発で出現する。画面の上方から出現し、上1/3より下で爆発、20発の弾を出す。アーケード版では、爆心地のななめ下45度のところにいれば回避できたが、ファミコン版では確実にこの方法が使えるとはかぎらない。やはり爆発前に迎撃したほうがよい。(1,000点)

ブラグスパリオ

ドッカーンとガルザカートが爆発すると、20発の弾が飛び散る。このうち16発は放射状に飛び去るが、残りの4発はソルバルウめがけて突進してくるのだ。この4発がブラグスパリオとよばれる誘導弾で、秘技、ジェミニ誘導では、これらをソルバルウのまわりで回転させる。ブラグスパリオを破壊することはできないが、ザッパーを1発当てるたびに得点にはなる。(500点)

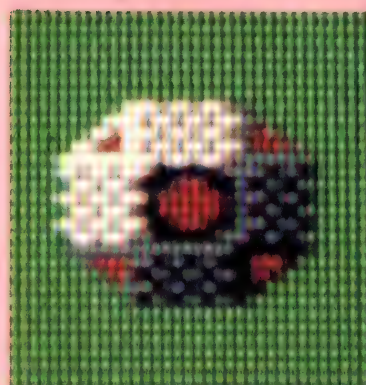
地上キャラクター

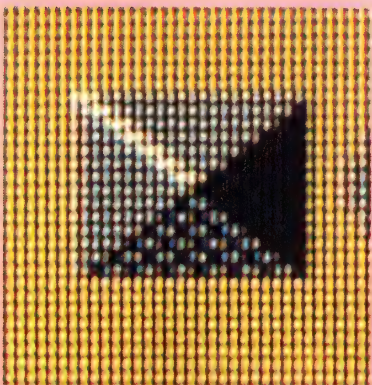
最後に、ブラスターで破壊できる地上のキャラクターを紹介しておこう。

ソルバク

ゼビウス軍の情報収集システム。これを破壊することにより、攻撃の難易度が下がる。見のがすとかなり苦しくなるので、出てきたらなるべく破壊しよう。とくに16エリアでは、これを破壊しておくのと、残しておくのでは、ずいぶん敵の攻撃がちがってくるので注意しよう。(200点)

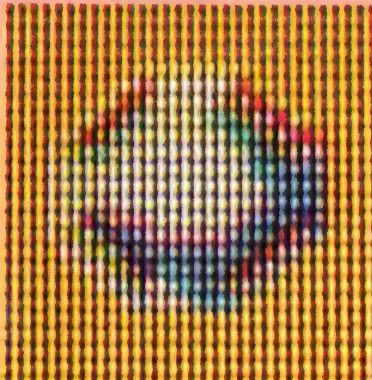
ログラム

敵の砲台。人間、あるいは人間の造った建造物に対し作用する、選択機能をもっている。最初のうちは見のがしてもたいしたことはないが、後半になるとかなり危険だ。画面の外から弾を出すことはないが、画面に出ると、数発の弾を発射してくる。(300点)

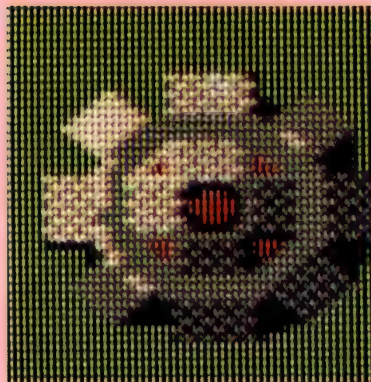
デロータ

多数の弾を連続して出せる機能をもった砲台。おもに各エリア70%をこえたあたりに配置されているが、エリア12、13、16では、前半に配置されている。画面に登場すると、すぐに弾を撃ってくるので、場所を覚えて、すぐに対処できるようにしておこう。(1,000点)

バーラ

ゼビウス軍のエネルギー格納庫。見のがしても危険なことはないし、破壊しても100点なので無視してもよい。「100点を笑う者は100点に泣く」という考えかたもあるけど、危険をおかしてまでも破壊しなければならないものではない。覚えておこう。(100点)

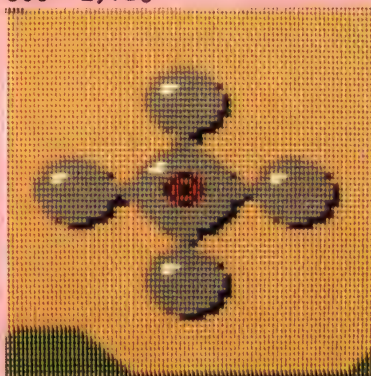
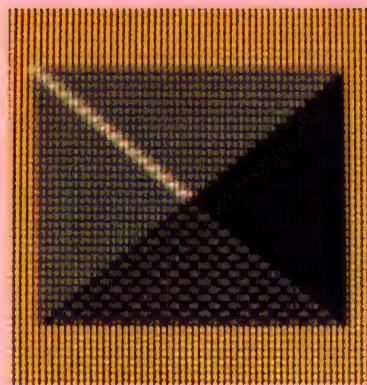
ドモグラム

ログラムに移動機能をもたせたもの。各エリアに配置されたドモグラムは、それぞれきまった動き方をするので、それを覚えてしまえば楽になる。アーケード版ほど弾を撃ってこないので、かんたんに破壊できるが、見のがすとうしろからも弾を撃ってくる。(800点)

グロブダー

左右のドリルを回転させて移動する、水陸両用の輸送車。動かないものもあるが、ブラスターの発射を感知して、止まったり、動いたりしてよけるものもある。7、16エリアにある、10,000点のグロブダーは、アーケード版よりも破壊がむずかしい。(200〜10,000点)

ガルデロータ

土台を新建材のバキュラで作り、その上にデロータをのせたもの。地上キャラクターのなかでは、もっとも攻撃能力があり、多くの弾を容赦なく撃ってくる。デロータよりも弾の発射間隔が短く危険なので、優先してやっつけておこう。これもしっかりと場所を覚えておいて、出現したらすぐに攻撃できるように準備しよう。見のがすことは死を意味する。(2,000点)

ボサログラム

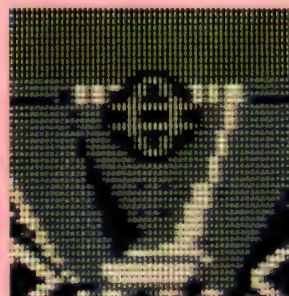
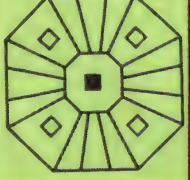
赤く点滅する中心部のまわりに、4つのログラムを連結させたもの。中心部を1発で破壊した場合には2,000点。ただし周囲のログラムが1つでも破壊されているときに中心部を破壊しても、600点にしかならない。この場合は、300点（ログラム1つ分）＋600点で、900点。もっとも効率のよいのは、中心部と周囲の2つのログラムを同時に1発で破壊したときの2,600点(2,000+300×2)だ。

ガルバーラ

バーラ同様、エネルギーをたくさんたくわえている。土台はバキュラで作られているので、破壊できるのは上部だけだ。大きなキャラクターなので、迫力はあるが、点数は低く、たったの300点。これも無視したところで、さほど得点には影響しないキャラクターといえるだろう。もちろん攻撃もしてこないのでほうっておいてもかまわない。(300点)

ソル

スペシャルフラッグと同様、隠れキャラクターとよばれるもので、ゼビウスのもっとも魅力的なキャラクターだ。なにもないところでエイムが点滅したときに、そこにブラスターを撃ちこむと、ニョキニョキと竹の子のように姿をあらわす。4段階で成長するが、3段階以後にブラスターを撃ちこむと破壊できる。全部で46本ある。(出現させて2,000点、破壊すればさらに2,000点)

アンドアジェネシス

エリア4、9、15に登場するゼビウスのシンボル的キャラクター。ゼビウス軍の巨大要塞で、中心部のコアを囲む4つのアルゴから、ソルバルウに向けて激しい攻撃をしながら、ゆっくりと登場してくる。画面の中央までくると停止して攻撃をつづける(スクロールも止まる)。が、しだいに攻撃がおさまり、しばらくすると下の方に去っていく。エリア4、9では、ザカートの援護射撃があるので、敵の攻撃がおさまってから攻撃を開始しよう。中心部に1発ブラスターを撃ちこめばＯＫ。ジェネシスの機能は停止する。

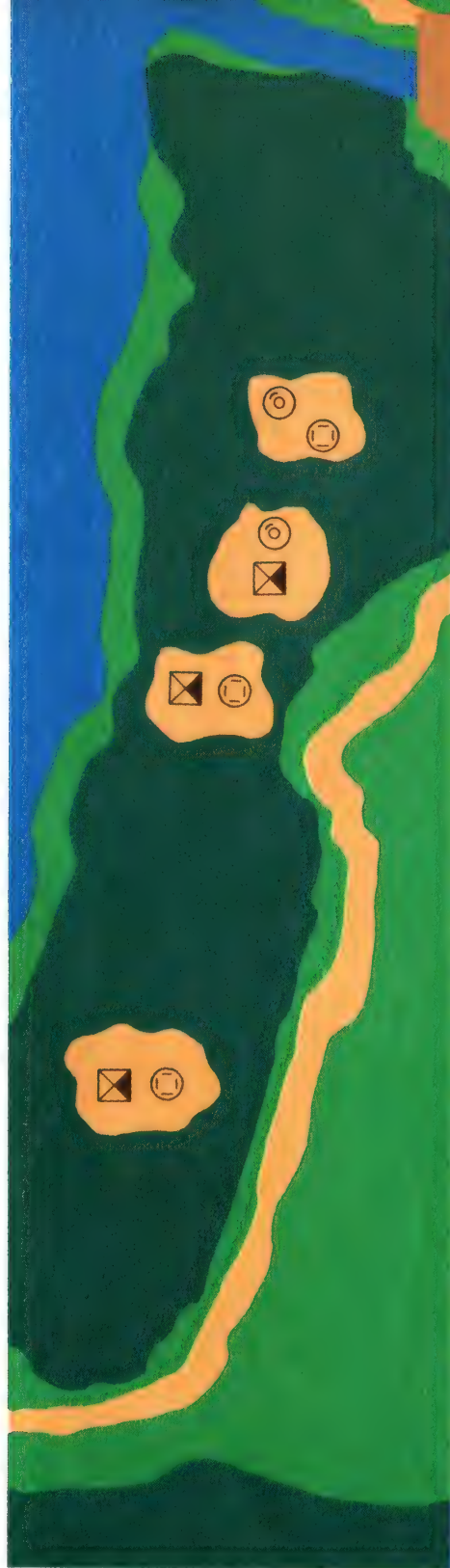
下の写真は、中央を破壊したあとに脱出ハッチから逃げていくガンプの正体ブラグザだ。

エリア1から16までの完全マップ!!

さあ、いよいよここから、マップを使っての具体的な必勝法を紹介していくことにしよう。

このコーナーでは、ゼビウスのプロを自称する毛利公信君（ファミコンくらぶ・インターナショナルInc.会長）に、実際に1,000万点にチャレンジしてもらった。そしてそのときの各エリア終了時のスコアと、注意事項を彼自身にまとめてもらってある。さらにとくに注意すべき点に関しては、プレイ中の写真と説明(難関は赤字、フラッグは青字、ソルは黒字で書いてある）もつけ加えた。

自称プロとはいうものの、じつは1,000万点初挑戦。結果をお楽しみに。

■マップ上の記号■

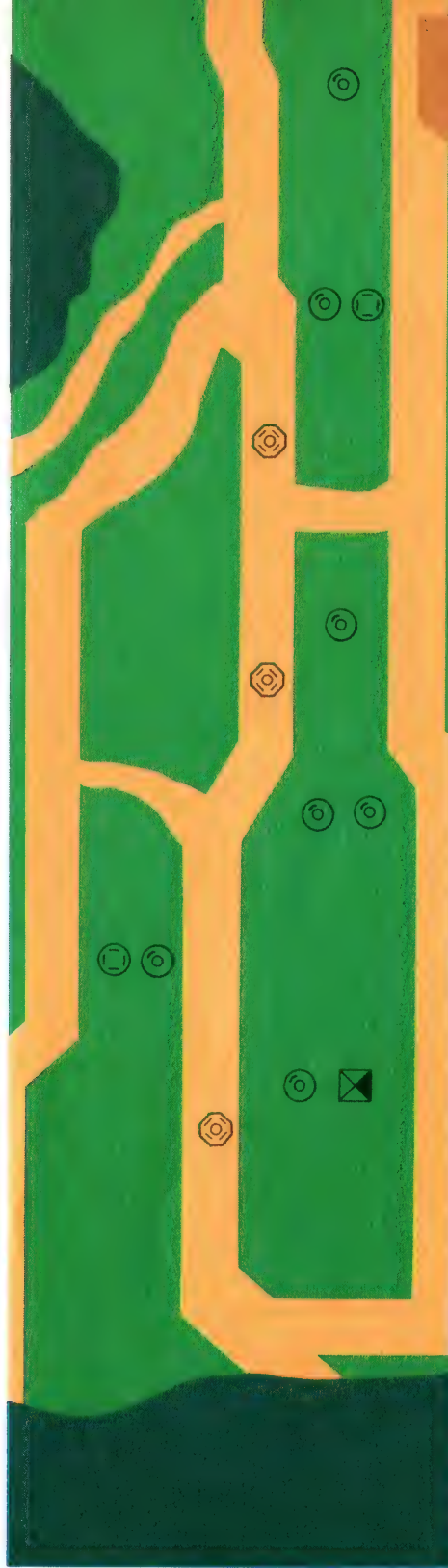
記号	名称	記号	名称
S▷	Sフラッグ		ソル
	ログラム		ゾルバク
	バーラ		デロータ
	ドモグラム		グロブダー
	ガルバーラ		ガルデロータ
	ボサログラム		アンドアジェネシス

スペシャルフラッグ発見!
最初のスペシャルフラッグ出現ライン。この川のなかの点線上に出現する。空中の敵をあまり撃たずにおくと、タルケンが出現するまえに、ここまで来ることができる。こうしておけば、フラッグ探しに専念できる。

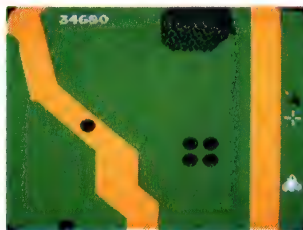
最初のソルはここに出る
ここに最初のソルが出る。アーケード版とは場所が微妙にちがうので、最初は見つけにくいかもしれない。が、敵の攻撃もそれほどきつくないので、確実に出して、確実に破壊することをこころがけよう。

1千万点プレイヤーの AREA1

1,000万点への旅立ちはここからはじまった……。まずは、トーロイドのお出迎え。やがて地上にはゾルバクとバーラが見えた。破壊活動をつづけていると、スクランブル発進を命じられたタルケンが2機あらわれる。これらを破壊したあと、1本目のソルを出して破壊、3台のグロブダーを破壊していると、ドドッとタルケンが出てくる。逃がさずにほとんど破壊するとギドスパリオが出現。うまくよけながら2本目の川で旗を出して、それを取る。あとはログラム、ゾルバク、バーラを破壊して2本目のソルを出し、ドモグラムを1発で破壊してから成長したソルを破壊。この時点で18,560点。さほどむずかしくないので、このぐらいの点数で良いだろうと思った。ここの旗を出すときは、空中物に気をつけて……。

これまでの
スコア
18,560点

AREA 2

エリアの最後の難関
ログラム、ゾルバク、デロータがそれぞれ2つずつかたまって、エリア2の最後の関門をつくっている。手前の、ログラムが2つ並んでいるまんなかにブラスターを撃ち、やっつける。奥の2つのデロータも同様。

おまたせ、エリア2のソル
エリア2の最初のソルは、ゾルバクとログラムが4つ密集しているところのななめ右上にある。ソルは出すだけで2,000点、破壊すればさらに2000点が加算される高得点のキャラクターだ。この4,000点は大きいぞ。

1千万点プレイヤーの AREA2

森をすぎると、左からドモグラムが出てくる。そのあと、ログラム、ゾルバク、バーラが2個ずつ並んで配置されている。空中は、タルケンとギドスパリオが出てくるので気をつけよう。僕はこのエリアでギドスパリオに体当たりされ、1機やられた! 気をとりなおしてエリア中のソル2本を破壊。70%をこえると2つ目のドモグラムやログラムなどを破壊。やがて左上にログラム、ゾルバク、そしてデロータがあらわれる。ここはあらわれる場所を覚えておこう。そうすれば自機を画面上方にもていき、敵が弾を出す前に破壊できる。エリア最後の6つの地上物は、まず手前の2つのログラムをやっつけ、2つ並んだデロータを1発で破壊したあと、ゾルバクを破壊しよう。

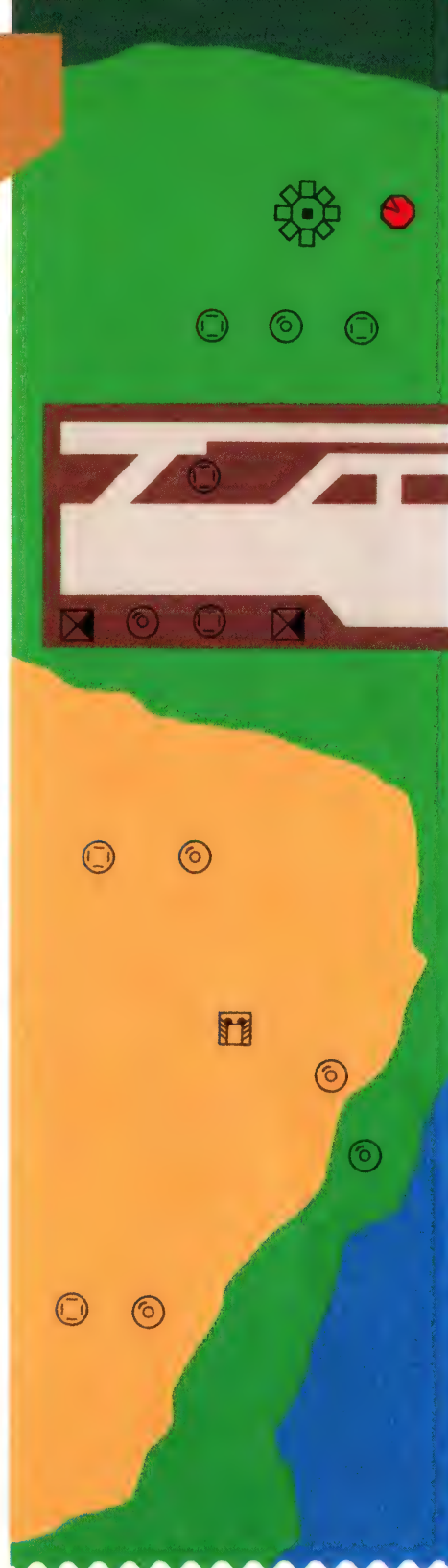
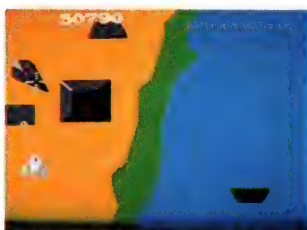
これまでの スコア
点

AREA 3

Sフラッグは確実に取ろう

2本目のスペシャルフラッグは、この入江のところ。手前のログラムを早めにつぶしておかないと苦労する。あとはバキュラの出かたが問題。ソルバルウを画面の左側に飛ばしておくと、右側に旗が出やすいようだ。

ソルの前のタルケンに注意

エリア3の最初のソルはガルバーラのななめ左上。まずガルバーラをやっつけてから、ソルを出そう。ここでタルケンが1機飛んでくるので、注意。タルケンを撃ち落としてから、ソルを破壊するようにしよう。

1千万点プレイヤーの AREA3

ひらひらとバキュラが飛んでくる。アーケード版のバキュラは、かなり出てくるので、とてもイヤな敵であったが、ファミコン版では一画面に4枚以内しか出てこないので、気をぬかなければ楽勝だ。ソルはガルバーラのななめ上にあるので忘れずに……。ここの入江にある旗はログラムをやっつけてから出すようにしよう。砂漠にでるとグロブダーが1匹いる。こいつはブラスターを感知してよけるので、手前に撃ちこめば破壊できる。またここは空中からも敵が出現するので、グロブダーに気をとられるとやられる。(僕もそれでやられた//)うまく飛行場の地上物を破壊すると、こんどは右にゾルバク、ログラムがあり、その上にガルデロータがある。それらを破壊して右にあるソルを破壊しよう。

これまでのスコア 64,710点

アンドアジェネシス登場！
いよいよアンドアジェネシスの登場だ。まず、バキュラが１枚だけ登場して宣戦布告。このあとザカートの連発と、ジェネシスからの攻撃がはじまる。これがおさまるまでは、ジッとガマンで防戦に徹しよう。

エリア４のゆいいつのソル
エリア４でただ１つのソル出現場所だ。ここでの理想的な攻撃方法は、まず右の道路を降りてくるドモグラムをやっつける。つづいてソルを出現させ、左のログラム、ゾルバクをやっつけ、最後にソルを破壊する。

１千万点プレイヤーの AREA 4

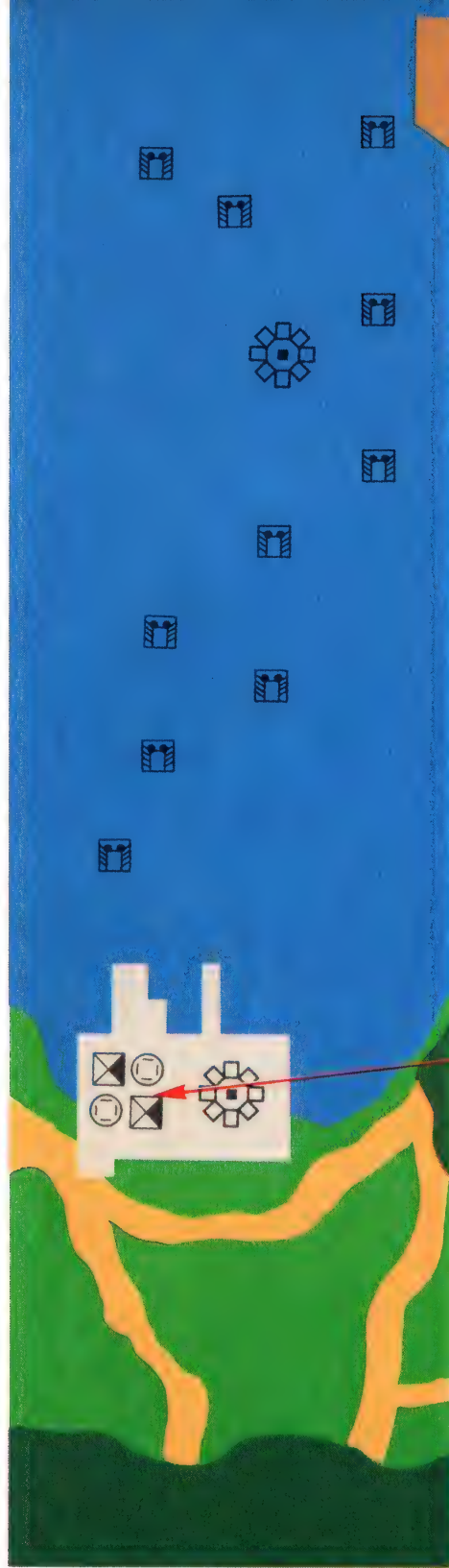
まず左の道にドモグラムが出現。つぎに、右の道にもドモグラムが出現。これを破壊すると、左、右の順でドモグラムが出てくるので、早めに破壊しよう。前半の地上物を破壊すると、ひらひらとバキュラが１枚飛んでくる。そのあと、ビヨッとザカートが３個出現、そしてゼビウス軍の巨大要塞アンドアジェネシスがドドーッと出現する。ここでスクロールがいったん止まる。このとき、つねに動きまわっていればほとんどやられることはないだろう。ただし左右どちらかに追いこまれたら、うまく上に逃げ、スキを見て反対側に抜けよう。腕に自信のある人は、アルゴをすべて破壊してからコアにブラスターをぶちこもう。僕はこのエリアでザカートをムリに撃ち落とそうとしたら、逆にやられてしまった。

これまでのスコア
107,600点

このフラッグは深追いしない

3本目のスペシャルフラッグ出現ライン。ここは敵の攻撃がきびしいので、あまりねばりすぎないように。とくに埠頭の先端を走っているドモグラムには注意。空中物が出てきたら、フラッグはあきらめよう。

海上にでるまえの試練

エリア5の前半は、海上での攻防だ。海上は空中物のアタックがはげしい、難所のひとつだ。海にでる前のこの地帯も要注意。ガルデロータをできるだけ早くつぶし、左の4つを1発でやっつけられれば文句なし。

1千万点プレイヤーの AREA 5

僕がやったときは前半に、ゾシーが出てきた。ゾシーのうまいやっつけかたは、自機をめいっぱい画面上方にもっていき、ゾシーが出現したらすぐにザッパーでやっつける。ゾシーは画面の上1/3をすぎるまでは、弾を出してこないのだ。この戦法を「上方1/3対ゾシー戦法」という(!?)。上のマップでガルデロータの位置を覚えて、出現したら早めに破壊しよう。海上では多数のグロブダーがいるが、空中の敵がはげしいときにはそちらにマトをしぼろう。フラッグゾーンではドモグラムの攻撃に気をつけて探そう。フラッグを早めに出して取れば、ソルを破壊することができるだろう。飛行場近くの空中物が終わったら、4個のドモグラムとソルをたたいてからガルデロータ、ゾルバクをたたいて終わり。

ここまでのスコア
143,970点

地上物の位置を覚えよう
エリア6の最後の難関。ガルデロータが2つ並んでいるのでたいへんだ。ここはガルデロータの位置をしっかり頭にたたきこんでおき、画面に登場したらすばやく破壊するしかない。手前のログラムにも注意。

これがウワサの46本目のソル
これがウワサの幻のソルだ。アーケード版にはなかったソルで、ファミコン・オリジナルの46本目のソル。ついつい出し忘れてしまうので、しっかり場所を覚えて、確実に出せるようにしよう。

1千万点プレイヤーの AREA 6

まず左にある2つ並んだ地上物を1発で破壊、つぎに、右の道から出てくるドモグラム2個を破壊する。そのあとすぐに左に移って、斜めに並んだ2つの地上物をやっつけ、すぐに左のドモグラムを破壊。ガルデロータをねらっているときには空中の敵が出てくるので注意しながら破壊しよう。ソルも忘れずに。ボサログラムを1発で破壊したあと、グロブダーを攻撃。先頭のはブラスターを感知して、とつぜん速く移動するので、動いてるグロブダーよりも1.5キャラクター分あけてブラスターを発射すれば破壊できる。あとの3台は動かないグロブダー。同様に直接ブラスターをぶちこめばＯＫ。ゾルバクやドモグラムなどを破壊したあとは、空中物が出ないので、うまく破壊できるだろう。

ここまでのスコア
173,170点

AREA 7

最後のフラッグ、絶対ほしい
いよいよ最後のスペシャルフラッグ。アーケード版ではナスカの地上絵が目印になっていたのに、ファミコン版にはそれがない。そこで、手前に並ぶ4つの地上物に注目。これらの1,5個分上をねらってみよう。

盆踊り広場を襲え！
通称、ドモグラムの盆踊り広場。踊りの輪のいちばん下で待ちかまえよう。ここからスタートして、右に少しずつ動いて順番にやっつけていく。撮影のために右に逃げているが、もちろん全部やっつけるのが常識。

アーケード版ではおなじみ、ナスカの地上絵が出てくるエリアだが、このファミコン版ではそれがない……したがってスペシャルフラッグを出しにくい。出すにはほとんどカンにたよることが多いので、スペシャルフラッグが出たら、その場所を覚えておこう。エリア16をこえると、2周目はこのエリア7からスタートする。したがって2周目以後、スペシャルフラッグの出る場所はこの1ヵ所のみ。ここの旗を取れるか取れないかが大きくゲームに影響してくるので、なにがなんでも取ろう！　後半の2台のグロブダーのうち、左はブラスターを感知してうしろに動いてよけるタイプ。あらかじめグロブダーのすぐうしろに撃ちこめばＯＫ。右はアーケード版よりむずかしい、1万点グロブダーだ。

ここまでのスコア
186,560点

位置を覚えて速攻で

これで前半終了。このあたりは、地上物がたくさんあるので、位置を正確に覚えておくこと。画面に出る前にその場所に移動して、出たらすぐにやっつける。こういう場所は、とにかく速攻できりぬけよう。

恐怖のハの字責め

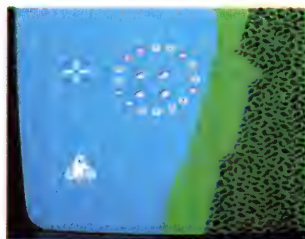
エリア８の入口。通称ハの字責め。まず手前のドモグラムを破壊。つづいて右の３つ、そして左の３つを一気につぶす。スピードと正確さが決め手だ。これがすんだら右上で、ガルデロータの登場を待とう。

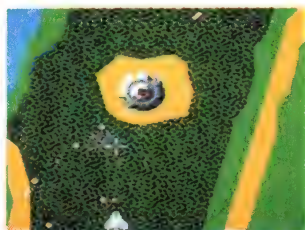
1千万点プレイヤーの AREA8

ここの入口にはドモグラムと、ハの字に並んだゾルバクとログラムがあるので、早めにやっつけよう。同様に、右にあるガルデロータなどを破壊しよう。ドモグラムが３台出現するところは空中物が出てくるので、弾をうまくすりぬけながらできるだけ破壊しよう。川をこえると左にソルが１本うまっているので破壊すべし。余裕のある人は、右側の地上物もかたづけよう。ここをすぎると、エリアの最後まで空中物が出てこないので、できるだけソルバルウを上にもっていき、デロータ、ドモグラム、ログラムを破壊しよう。また、最後のデロータを破壊できないときは、左、上、右の順に移動すれば逃げられる確率が高い。逃げるときは、絶対に当たらないように。

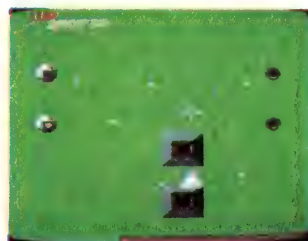
ここまでの
スコア
214,320 点

AREA 9

ガルザカートには努力で…
アーケード用とはちがって、ガルザカートはどこで爆発するかわからない。けっしてななめ45度で逃げられるとはかぎらないのでご注意を。ガルザカートから逃げるにはとにかく練習をかさねて慣れるしかない。

ガルデロータとの戦いだ
ソルを４本出したあとはガルデロータが出てくるぞ。出現場所を覚えて､出てきたらすぐにブラスターを撃ちこもう。このあとテラジが出てくるので、画面の左上か右上に自機をもっていこう。

1千万点プレイヤーの AREA9

エリア入口で、ギドスパリオが自機めがけて突進してくる。その間をくぐって、左の１つ目のソルを出そう。ギドスパリオの攻撃がやんだら、すばやく右ななめ上にある残りの３本のソルを出そう。そしておつぎはゾシーの攻撃、ここで62ページに書いた｢上方1/3対ゾシー戦法｣を使うのだ。自機を上にもっていき、ゾシーが出てきたらすぐに撃ち落そう。このとき、絶対に見のがさないこと。見のがすと死ぬまでおっかけてくるので、バックアタックでしとめよう。また、ここで対ゾシー戦法を使うときは、ガルデロータをすぐに破壊できる位置にいること。その後、不確定空中物とテラジが出現、以後シオナイト、ガルザカート、アンドアジェネシス、ザカート、不確定空中物とつづく。

ここまでの
スコア
250,880点

エリア10の難関突破術
まず中央にガルバーラが2つ出現するので、上部を破壊。すぐ右のデロータを破壊し、弾をうまくよけながらうしろにあるデロータも破壊。すぐに左ななめうしろに移動して2つのデロータを破壊しよう。

8本のソルを立てよう
3連ガルザカートを抜けたあとはおまちかねの8連ソル・ゾーンが出てくる。エイムを上の1UPのPあたりにおいて、点滅したら左から4つ出して成長した3本を破壊、そのあと上の段の4本を出して1本破壊。

1千万点プレイヤーの AREA 10

空中物が2回出現した後、8個のドモグラムが運動会のフォークダンスのように動いている。ここはよ～くねらって左下、下、右下、右、左、左上、上、右上の順で破壊しよう。そしてその後にガルザカートが3回も出てくる。自機を下に移動するわけだが、ここは下に自機1、5機分の間隔をあけて、待ちかまえよう。また、このときは左右に移動しながらザッパーを連射していよう。こうしていると運が良ければガルザカートにザッパーが当たり、破壊できるのだ。ガルザカートから出てきた20発の弾のうち動きの早い4発は誘導弾。自機より上で爆発したときは左右どちらかに、自機のヨコ軸上で爆発したら、左上か右上にすばやく移動して弾をうまくよけるべし。まあ、慣れるしかないけどね。

ここまでの
スコア
293,600点

AREA 11

プロは2本ずつ出す

ガルデロータを破壊した後、右に4本ななめに並んだソルが埋まっている。中級者は1本ずつ出して、1本ずつ壊していくのも手だが、プロは2本ずつ一度に出し2本ずつ破壊する!!

このエリアはソルがいっぱい

このエリアのソルは6本。エリア10についでソルの数が多いところなので、全部出して全部破壊するべし。写真は川をはさんで2本ソルが立っているところ。アーケード版とは位置がちがうので注意しようね。

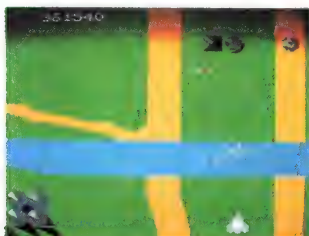
1千万点プレイヤーのAREA 11

2回目のバキュラ地帯だ。まずバキュラをよけながら、ボサログラムを1発で破壊。ドモグラムが左に1個、右に2個出てくるので、早めに破壊する。2つ並んだログラムとゾルバクを破壊して3台のグロブダーへ。この3台はブラスターを感知しない。しかしうしろにいる残り3台のグロブダーは、感知するとうしろに移動するので、3台ともブラスターをまうしろにぶちこめば破壊できる。点も高いのでかならずやっつけよう。3台目のグロブダーを破壊するころには、バキュラとともに空中物が参上。できるだけバキュラのない所に移って攻撃しよう。そこをクリアすると左の道からドモグラムが出現、その右手にはガルデロータが出てくるので、ドモグラムを先にたたいてから、ガルデロータを攻撃しよう。

ここまでのスコア

342,230点

1発で4本のソルを出す

ここはうまくいけば1発で4本のソルを出すことができる。が、目標になるような所がないのでむずかしい。またこのあたりは空中物が出てくるので、強い空中物が出てきたらソルを見捨てて空中戦にマトをしぼれ。

さすがに最初から猛攻撃

このエリアはのっけから猛攻撃が待ちかまえている。まず右から出てくるドモグラムを破壊、そしてデロータとゾルバクが2つずつかたまった中心部をねらい撃ち。左の4つも同じ要領で破壊しよう。

1千万点プレイヤーの AREA 12

入口の左右にある4つかたまった地上物は、中心をよくねらって撃ちこめば、ラクに破壊できる。が、デロータを残してしまうとかなりやっかいである。両方とも1発で破壊したら、中央のドモグラム、4台のグロブダー、バーラ、ドモグラムをやっつける。ここで空中物が出現、トーロイド、ギドスパリオなどのやさしい敵だったら、4本ソルをねらおう。ただし、空中物がトーロイドだと、つぎの空中物がブラグザカートかテラジという確率が高いので要注意。後半は地上物が多い。上の図を見て、頭にたたきこんでもらいたい。とくに70%をこえると、右側に4つのデロータがななめに並んでいるので、自機を上に移動して準備しよう。出現したらすぐに破壊しないと、あとが苦しくなるぞ。

ここまでの
スコア
380,050点

バックアタックをかわせ

ここはゾシーがバックアタックをしかける場所。前方から3機、後方から2機あらわれて、自機に近づきながら攻撃してくる。このゾシーは死ぬまでしつこく自機を追いかけるので、早めにやっつけよう。

13エリアはむずかしい

このエリアも入口からむずかしく、デロータが3台もある。最初に出現するのは右のデロータなので、まずそれを破壊。中央、左のデロータの順につぶしていく。埠頭にある2つのデロータも、もちろんつぶす。

1千万点プレイヤーの AREA13

入口で自機をいちばん上にもっていき、デロータ、ゾルバクなどを早めに破壊。空中物地帯をぬけると、ガルデロータが左右に2基。僕の場合は右をしとめてから左をしとめた。左に移動するときにつぎの空中物が出現する。ここから先は攻撃がはげしくなるので、つねに自機から目をはなさないこと。海をわたる8台のグロブダーがいるが、点の高い右から2番目と、そのうしろにいるグロブダーをやっつければよいだろう。余裕があれば、全部やっつけよう。埠頭が見えるあたりから空中物が出現し、うまく空中物を攻撃しながらログラム、ゾルバクを破壊しよう。ゾシーのバックアタックは前方の敵を「上方1/3対ゾシー戦法」で、うしろの敵は、背後にひきつけてすばやく破壊すべし。

ここまでのスコア
427,740点

ジェネシス２度目の登場

シオナイトが去り、ザカートが3～4個出たあとで、ガルザカートが出てくる。うまくきり抜けると２度目のアンドアジェネシスが出現。５個のギドスパリオが援護攻撃をしてくるので要注意。

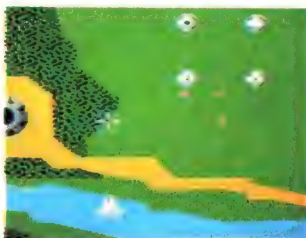
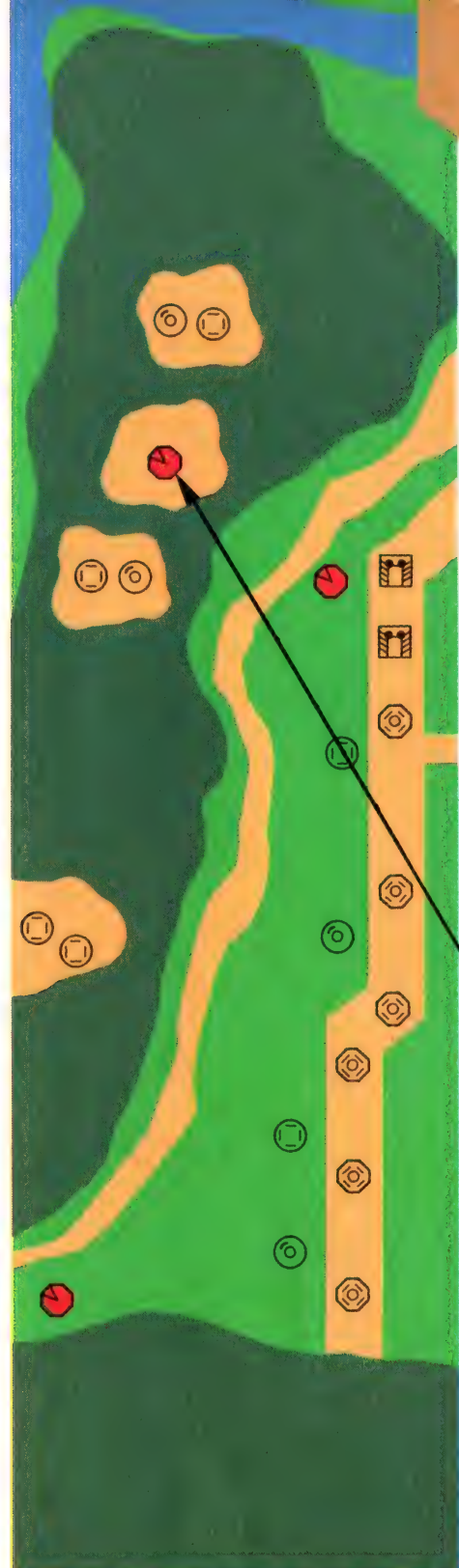
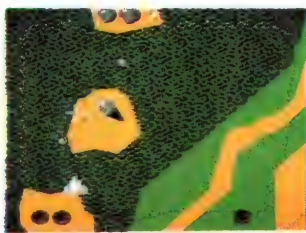
ブラグザカートはこわい

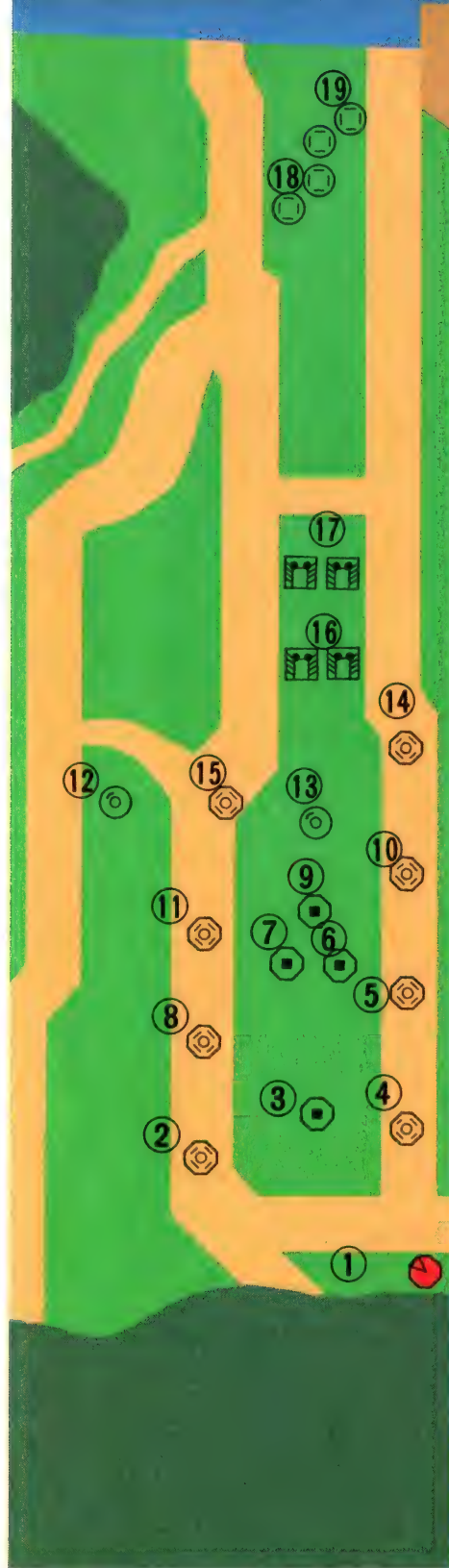
難関のひとつ。３枚のバキュラが飛んできたあとに、ブラグザカートが２つ出てくる。キミの判断で破壊できると思ったら、ザッパーで破壊。できないと思ったらブラグスパリオからはなれろ。一瞬のミスが命とりに!!

1千万点プレイヤーの **AREA14**

このエリアは地上物がない。そのかわり、空中物がムズカシイのだ!! バキュラが３枚出たあとに、ブラグザカートが２個も出てくる。上のコメントを見ればよいが、なかには出現と同時に消滅し、弾を出してくるのもいるのだ。よけ方は、弾と弾の間をすり抜けること。発射した位置と自機の位置が遠ければ、弾と弾の間隔があくのでうまくすり抜けられる。でも、あせって思わず左右に自機をぶらしてしまい、弾に当たってドカン、ということがよくあるので、あせらずにおちついてよけるようにしよう。僕がやったときはエリアの後半でトーロイドのあとにテラジが出現。テラジは、自機に向かってくるので、テラジの進行と逆の方向に自機を動かして、ザッパーでしとめる。画面のいちばん上でやるとよい。

ここまでのスコア
448,460点

フォークダンスがはじまる
　左のガルデローダを破壊。右手に見えますのは、エリア15の名物４台フォークダンスであります。４台がくっついたときに１発で破壊できるが、ここは１台ずつやっつけたほうが良いかも。

となりの空地にソルが……
　空地にソルが１本うまっているので、手前の２つを破壊してから出そう。ただし空中物の敵が強ければ、ソルはせいぜい出すていどにしよう。深追いは死をまねく。

１千万点プレイヤーの AREA15

エリア15、16は地上を破壊する順番があるので、その順番どおりに破壊するべし。まず右の道のドモグラム、ログラム、ドモグラム、ゾルバク、ドモグラム×２、ログラム、ドモグラム、ゾルバク、ドモグラム、グロブダーの順に破壊しよう。いずれも自機をいちばん上にもっていき、地上物が出てきたらすぐ破壊できるような位置にいること。２台目のグロブダーはまうしろにブラスターをぶちこめばやっつけられる。ドモグラムダンスをすぎると右はしにソルがある。アーケード用とは位置がちがうので覚えておきたい。そして最後は４基のデローダと１基のガルデローダ、それにジアラが出現する。ここは右、中央、左、上とデローダを破壊、そしてガルデローダをつぶす。

ここを越えればもうプロ！
16エリアの最後の難関!! 空中からはブラグザカートが登場。2個目は弾が4発以下しか出ないことがある。ブラグザカートは3個以上出ないので、2個出たら一気に2基のガルデロータにブラスターをぶちこもう!!

ここから第2関門がはじまる
16エリアの第2関門。ここに出現する空中物によって難易度が大きく変化する。空中物をうまくやっつけながら、中央の3つのログラムを確実に破壊して、ガルデロータをつぶしにいく。その左上のソルも忘れずに。

1千万点プレイヤーの AREA16

いよいよ最後の難関。腕の良さ、経験度、動揺しない精神、そして運、これらすべての要素をそろえないと、このエリアをこえることはできない。まず森をぬけたらすぐに右上のソルを出し、以後マップの数字の順に破壊しよう。4台のグロブダーは余裕があれば左上の1台をのぞいて3台つぶせる。空中物は2基のログラムが出たあたりと1本目のソルの出たあたり、2本目の川ではギドスパリオとジアラ2機の2重攻撃、そしてガルデロータ上空でブラグザカートが2個出現する。が、このブラグザカートは不発弾である場合が多い。さて、16エリアを無事にクリアできたことだし、これから先はどこまで点をのばせるか、自分自身との戦いだ。舞台はふたたびエリア7へもどっていく。

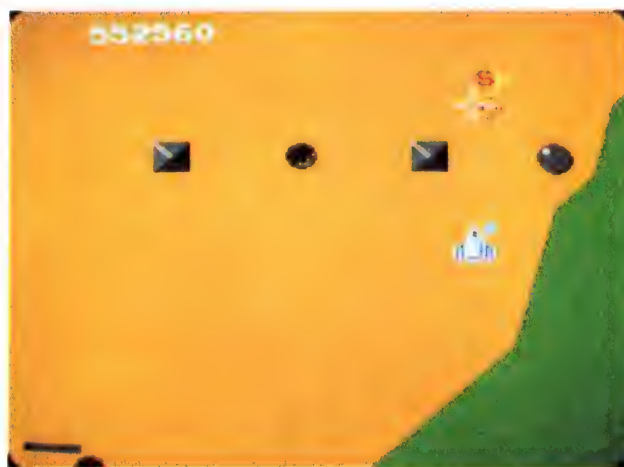
ここまでのスコア
572,460点

2周目から10,000,000点まで

100万点を越えられれば、キミも1000万点プレイヤーの可能性あり。あとは体力と精神力だ。といってもこれが問題、指は痛いし、目はかすむし……、ほとんど地獄の苦しみなのだ。

3周目の10エリアで100万点。600万点で指に激痛が…

エリア16をクリアして、2周目に突入。エリア7に戻ってスペシャルフラッグをねらう。1周目の後半で残機を消耗しているため、ここではかならず増やしておきたい。無事に1機が増えて気持ちもラクになり、調子がではじめる。

ゲーム開始後、約1時間経過。3周目のエリア10で100万点を突破する。ゼビウスは、何周しても1周目と同じ難易度でつづくので、100万点を越えられるテクニックがあれば、あとは体力と精神力の問題といえるだろう。とくにファミコンのコントローラは、左手の親指に大きな負担が集中してかかるのでタイヘンだ。でも、ファミコンにはポーズという強い味方がついている。150万点になったところで30分のインターバル。

ふたたびゲーム開始、300万点を過ぎるころ、残機表示が"A (10)"に変わる。600万点を越えるあたりから、指に痛みが走りだす。ここで一気に5機をつづけて失うというアクシデント。もうダメかと思ったが、1時間の休憩とマッサージで、なんとか回復。再度チャレンジするが、800万点を越えるあたりから、目がかすみ反射神経もかなりにぶりはじめる。もう気合だけでもっている感じ。開始後、約12時間、998万点突破……。

10,000,000点達成!!

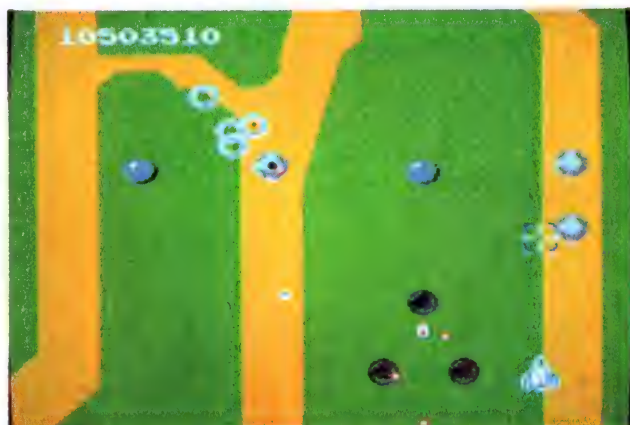
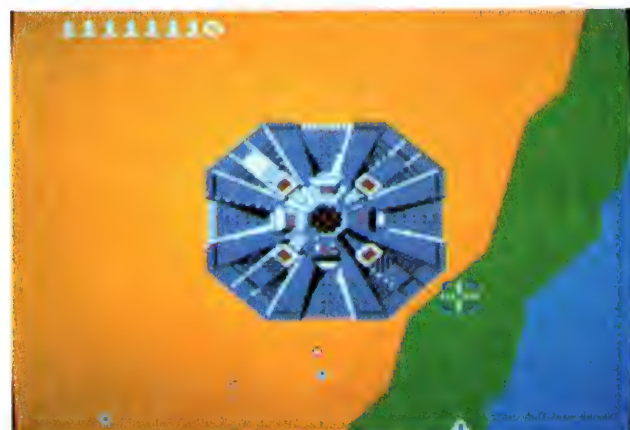
ファミコン版には8ケタ目があった!!

アーケード版のスコアは、7ケタしかなかったが、このファミコン版には……

目標達成の瞬間、アッと驚く予想外の事態が発生!!

エリア10のガルザカート3連発をクリアしたところで、998万点。8本ソルで目標達成、9,999,990点でカウンター・ストップ……のはずが、ここで予想外の事態が発生したのだ。なんと、スコアの左はじ、アーケード版にはなかった8ケタ目に、"1"という数字が表示されたのだ。

つまり、1,000万という位が存在したのだ。ということは、99,999,990点まで、つまり1億点までスコアがのびつづけるということなのだ。もちろん確認したわけではないので、途中でスコアがストップする可能性もあるが……。1,000万点をだすのに、休憩時間を含めて約12時間。1億点をだすためには、単純計算で120時間、まる5日かかることになってしまう。そんな準備はしていないので、今回は残念ながらここでストップすることにした。最後はきれいなスコアにしたい、という毛利君の希望で、11,111.110 で止める。ギドスパリオで慎重に得点をコントロールして、無事に目標達成!

▲1000万突破!! 残機表示は"×(31)"だ。

▲1000万点を越えても、とくに変化はみられない。

▲やった、11,111,110点。ここでチャレンジ終了。

11,111,110点プレイヤー

毛利クンの回顧録

アーケード版では何人もの1,000万点プレイヤーがいるが、✚ボタンのファミコン版では不可能といわれてきた。

僕自身もどこまでできるか半信半疑のまま、この挑戦をはじめた。

所要時間12時間5分(休憩を含む)。何度ギブアップしようと思ったことか…。左手の親指はまっ赤にはれあがり、タコまでできてしまったが、なんとか目標を達成できたので、ホッとしている。

でも、スコアに8ケタ目があることを知ってしまった以上、これで満足するわけにもいかなくなってしまった。いつの日か、今度は1億点にチャレンジしてみたいと思っている。

1000万点プレイヤーを10人集めて、リレー式にやってみようなどと考えているので、我こそは……と思ってくれる人は、ご連絡を。また、僕が会長をしている〝ファミコンくらぶ・インターナショナルInc.〟では、会員を募集しています。入会希望の人は、60円切手同封で下記の住所まで……。

〒150 渋谷区広尾3－1－22 毛利公信

バグ情報

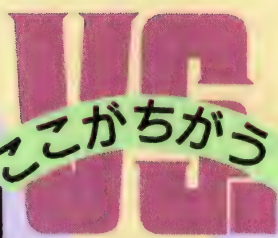
アンドアジェネシスがすどおり!!

アンドアジェネシスがニガテ。なんとかしてよッ！　というキミに、とっておきの情報を公開しよう。これは、アンドアジェネシスを途中で止めずにすどおりさせてしまう、というワザだ。

画面にアンドアジェネシスが出てきたら、ポーズをかければＯＫ。このポーズをはずすと、すどおりするのだ。

ファミコン VS. アーケード

ここがちがう

XEVIOUS　XEVIOUS

ファミコン版とアーケード版はどこがちがうか!? 研究してみよう!!

XEVIOUS

やっぱりナスカの地上絵はほしい。

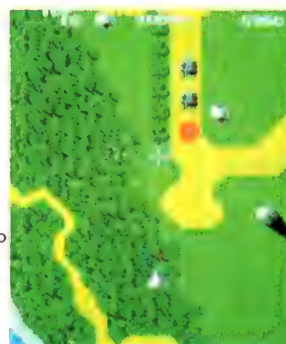
ファミコン版でプレイしていて、いちばん残念に思うことが、これだ。アーケード版ではナスカの地上絵がでてくるのに、ファミコン版にはそれがない。直接ゲームに関係があるわけではないが、やっぱりさびしい。宇宙人がなにかの目印のために書いた、といわれているナスカの地上絵。そのイメージが、ゼビウスのストーリー性や神話性を深めていたのに……。はじめてゼビウスをプレイしたときに、ナスカの地上絵の上をバキュラが飛んでいるのを見て、あんなに感動したのに……。残念だな。

◀男なら、一度は見てみたいナスカの地上絵。ファミコン版では、ただの砂漠。淋(さび)しいね。

XEVIOUS

気をつけよう、微妙にちがうソルの場所。

いままで何度かふれてきた、地中に隠されているソル。表面的にはなんの目印もないので、とにかく場所を覚えるしかない。アーケード版で完全にマスターしているからだいじょうぶ、というキミも微妙に場所がずれているところがあるので、注意しよう。

さらに、ソルの成長のしかたもアーケード版の７段階にたいし、ファミコン版では４段階。だから、ファミコン版ではすぐに成長してくれるし、３段階目以降にブラスターを撃ちこめば破壊できる。

◀1本目のソル。アーケードにくらべて、ファミコンのソルは、少し下にある。

たんなる地上物になってしまったアンドアジェネシス

ゼビウスの代表的なキャラクター、アンドアジェネシス。アーケード版では、轟音(ごうおん)を響かせて登場するが、ファミコン版では、イマイチ迫力不足。そして、なんといってもダサいのが、地面にはりついてでてくるということ。つまり、たんなる地上建造物になってしまっているのだ。容量不足をおぎなうための苦肉の策(さく)なのだろうけど……。

ファミコン版のアンドアジェネシスが登場すると、アーケード版と同じく、しばらくその場に停止する。が、たんなる地上物でしかないので、地上のスクロールも止まってしまうのだ。これもやっぱりものたりない。

でも、ファミコンでここまで再現できたのだから、文句はいえないかな？

▶やっぱりアンドアジェネシスの大迫力は、アーケード版の勝ち。ファミコン版は地上にはりついたまま、登場する。

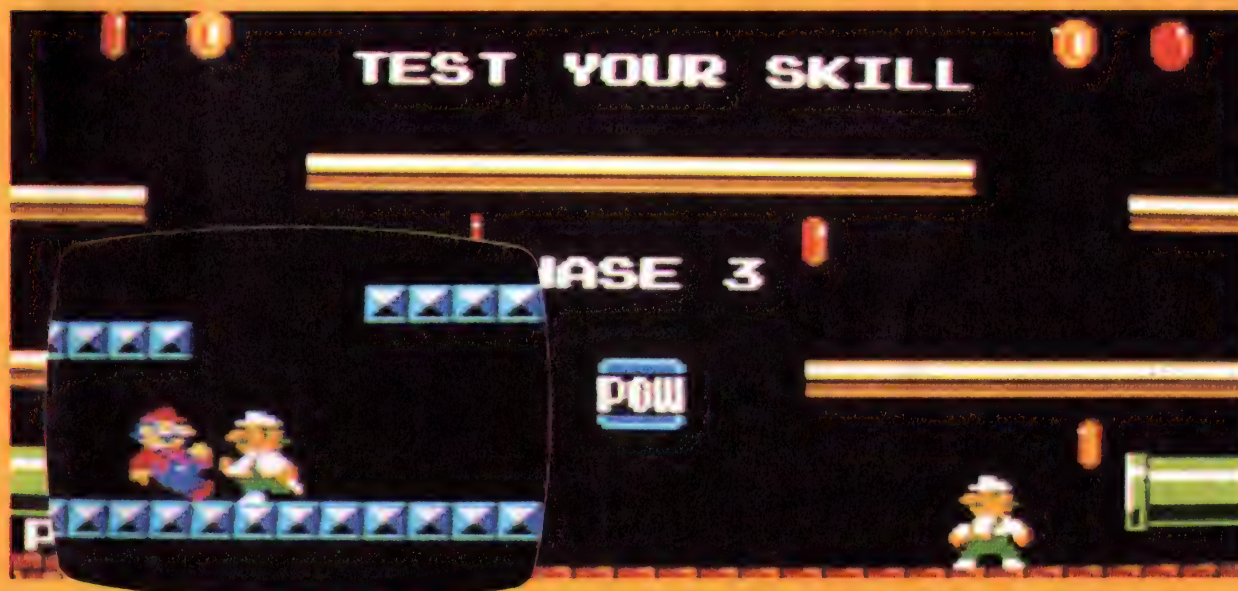
ファミコンには、無限増えがない!?

アーケード版では、996万点を越えると、敵を1機撃つたびに、ソルバルウが増えていくという"無限増え"があった。が、ファミコン版ではその現象はおこらなかった。ただし、これは996万点の時点での話。もしかしたら9996万点でおこるということも考えられる。残念ながら、まだ確認した人がいないようなので、その真偽はナゾに包まれている。

ヒット・ザ・アーケード集

アチョーッ! 必殺ワザ大さく裂!!

イー・アル・カンフー

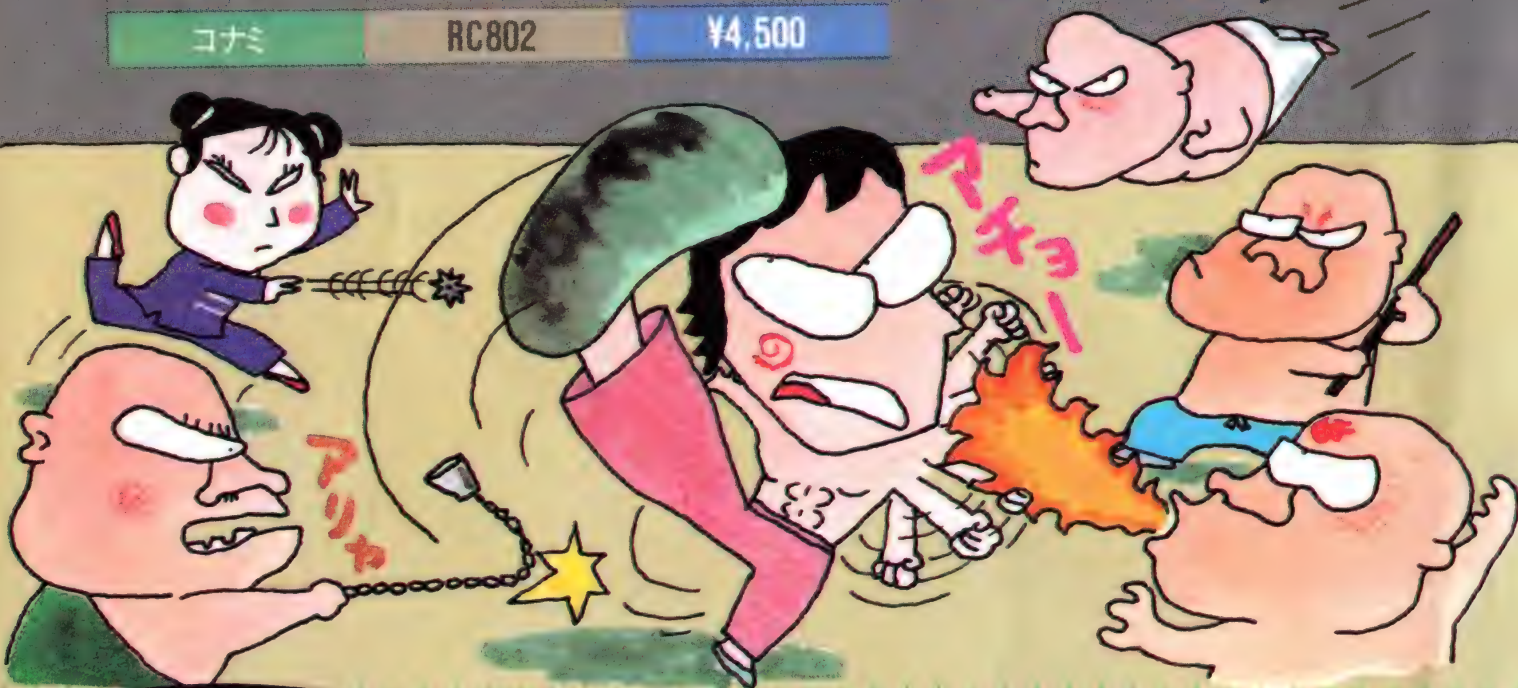
伝統のマリオに、新作イー・アルの対決! テクのかぎりをつくし、キミも挑戦しよう!!

2PLAY完成テク集,未公開㊙火抜けワザ付

マリオブラザーズ

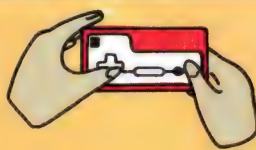
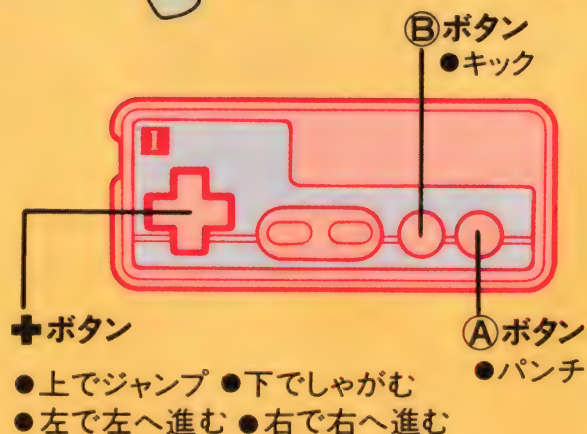
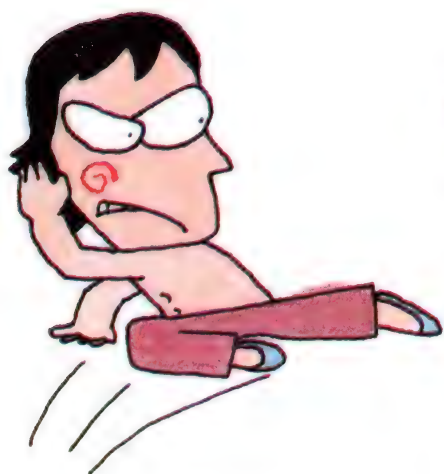
アチョーッ! 必殺ワザ大さく裂!!

イー・アル・カンフー

コナミ	RC802	¥4,500

アチョー
アリャ

カンフー達人"李"となったキミは、中国全土で悪業をかさねるチャーハン一族を倒すべく、彼らの本拠地「メンマ塔」に単身のりこんだ。しかし、敵もさるもの、つぎつぎと強敵をくりだし、キミの前に立ちはだかった!!

あそび方

ゲームの目的は✚コントロールボタンとパンチ、キックボタンを操作し、必殺のカンフーで敵を倒すこと。敵は全部で5人。1ステージに1人ずつ登場し、それぞれの得意ワザでキミと対決する。キミの必殺ワザがきまると敵のエネルギーは減り、0になればキミの勝ちで、つぎのステージに進む。逆に敵のワザがきまり、キミのエネルギーが0になればキミの負けで、プレイヤーが1人減り、全滅したらゲームオーバー。5人目を倒すと1人目が強くなって再登場。以後そのくりかえし。また、3人目と4人目のあいだはボーナスステージ。

コントローラの使い方

ジャッキー・チェンもまっ青のカンフー拳！ 達人"李(リー)"の必殺ワザ大公開!!

動乱の中国清朝末期を自分の腕ひとつで生きぬいていく男"李(リー)"の必殺ワザのすべてを教えよう。パンチ、キック、飛びげりと多彩なワザをもち、キミの操作のしかたしだいでカンフー達人に大変身。中国全土をあらしまわるチャーハン一族をたおすため、"李"は、いまたちあがる。アチョーッ！

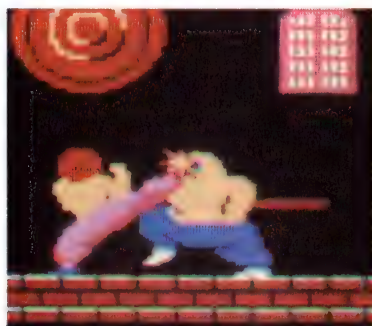
100点

パンチ

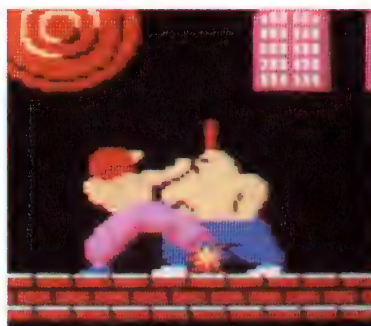
✚ボタンの左(右)を押すか、なにも押さない状態でⒶボタンを押す。敵の中段に飛んでくる飛び道具に有効。

100点

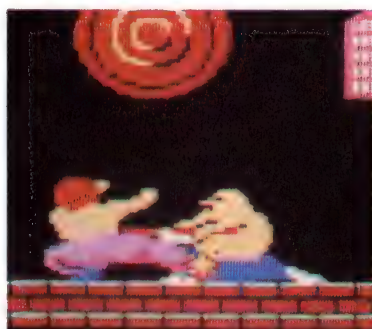
下パンチ

✚ボタンの下を押しながらⒶボタンを押す。敵と重なるくらい接近した状態できめる。とくに桃には有効。

200点

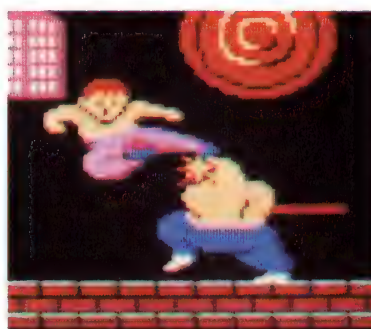
ハイキック

✚ボタンの左(右)を押しながらⒷボタンを押す。ローキック、足ばらいなどとともにキックの連続ワザとして使う。

200点

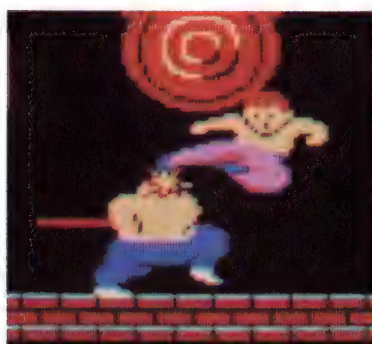
ローキック

✚ボタンを押さないで、Ⓑボタンを押す。敵のキャラクターと重なっている状態でキックするときまる。

300点

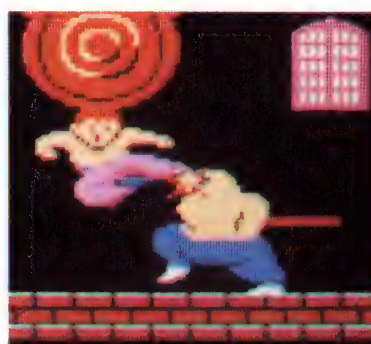
足ばらい

✚ボタンの下を押しながらⒷボタンを押す。敵の上段の攻撃をさけながら足元をねらう李の得意ワザのひとつ。

300点

ジャンプキック

✚ボタンの上を押し、真上にジャンプしたあとⒷボタンを押す。ハイキックと同じ間合いできまり、得点は高い。

300点

とびげり(ショート)

✚ボタンの左(右)と上を同時に押し、横とびした直後Ⓑボタンを押す。李のもっとも得意なワザ。どの敵にも有効。

300点

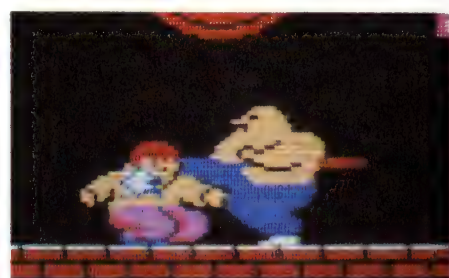
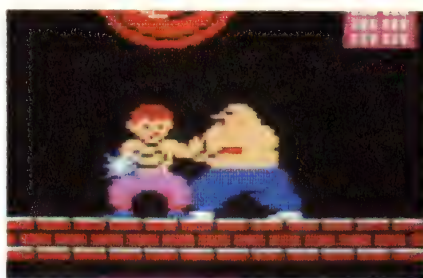
とびげり(ロング)

敵と画面の半分くらい離れた状態で左(右)と上を同時に押して横飛びし、敵に接近したときⒷボタンを押す。

1番手は棒使いの王

敵の武器にビビッちゃだめだぞ！　まずここでは必殺の飛びげりをマスターするのだ。そうすれば王なんてラークラク！

メンマ塔に単身のりこんだ李が、まず最初に対決するのはこの棒術使いの王。それぞれがあら手のカンフー使いであるこのチャーハン一族は、それぞれ得意の武器を持って李にせまってくるのだ。

王の武器は、見てのとおり棒術。この棒をふりまわして接近し、李をビシッ、バシッとぶったたく。これが王のいちばんの得意ワザなのだ。それともうひとつはキック。棒を持っているからパンチ攻撃はないけど、王は棒術とキックのコンビネーションで攻めてくる。つまりヤツは接近戦が得意で、じわりじわりと李にせまってくる。しかし、1巡目、2巡目のうちは、その攻撃もそれほどするどくはないから、必殺の飛びげりをきめれば終わり。

VS.王　必　殺　攻　略　法

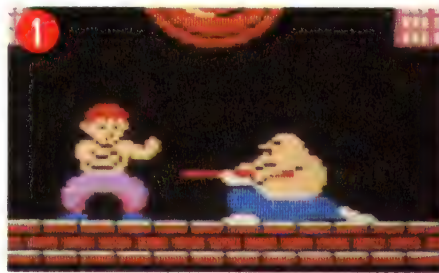
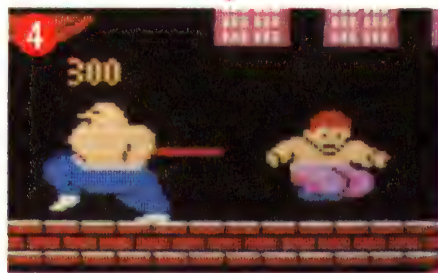
一　飛びげりのマスターがカンフー達人への第一歩

まずマスターしなければならないのがこの飛びげり。チャーハン一族のどの相手に対しても有効で、なおかつ得点も300点ともっとも高い。この必殺ワザさえマスターすればレベル1は楽勝なのだ。

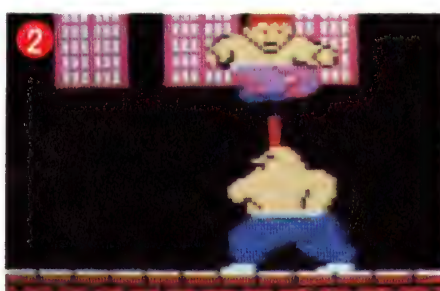
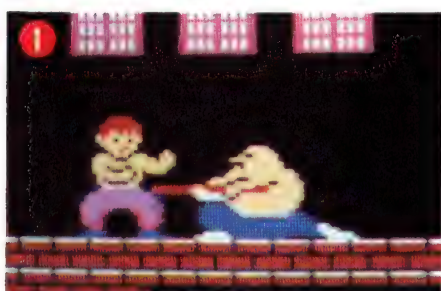
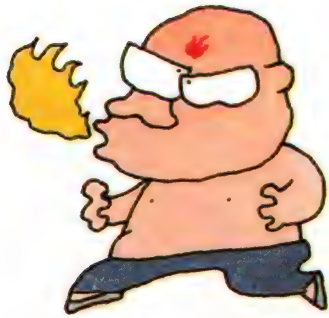
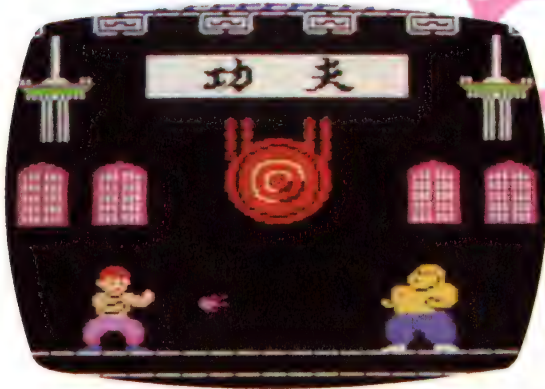
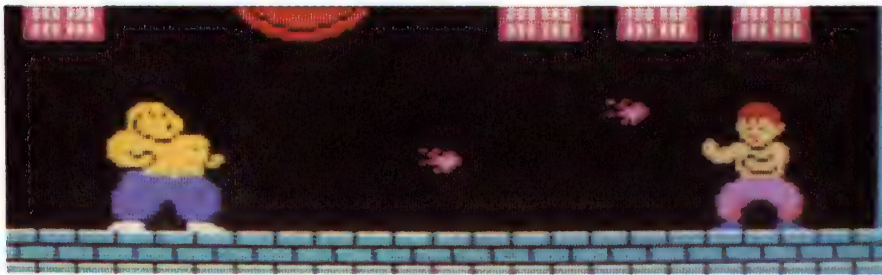
さて、そこでこのチャーハン一族最弱の王相手に飛びげりの練習をしてみる。この王、接近戦しかできないから、李を左右に動かし、じっくりと飛びげりの間合いを研究するのにもってこいなのだ。

操作方法は✚コントロールボタンの右(左)と上を同時に押し、横飛びした直後にⒷボタンを押してキックするのだが、この右（敵が右にいる場合）と上を同時に押すというのが、なれないうちはちょっとむずかしい。上をさきに押してしまい、ただのジャンプになってしまうことが多いのだ。そこで、最初はこんな方法

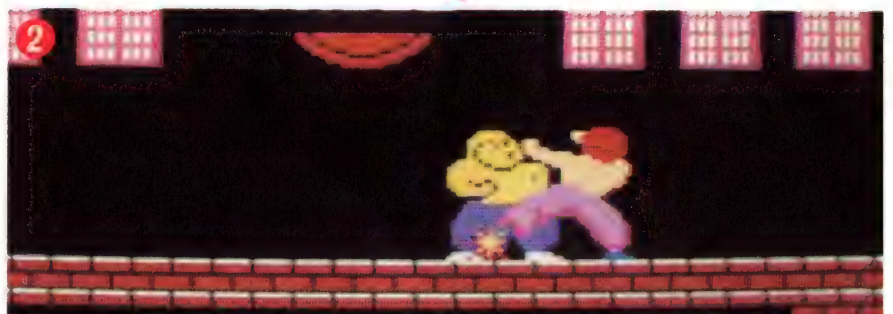
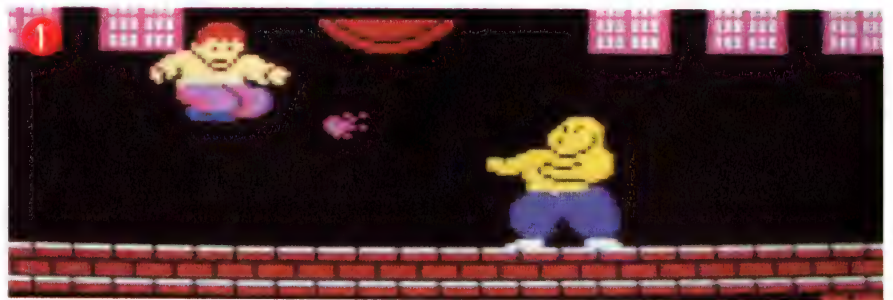
で飛びげりをマスターしてみよう。カンフー達人への第一歩なのだ。

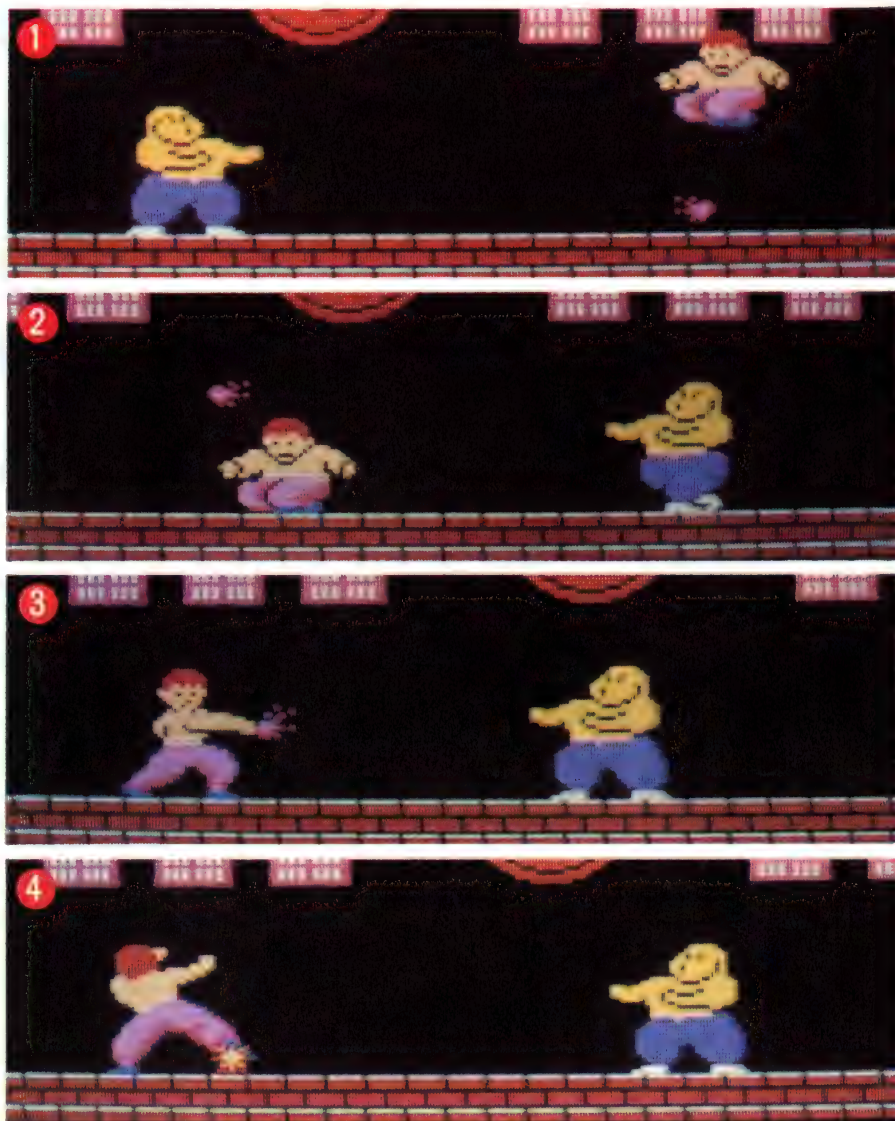
まず李を王から少しはなれた位置においてみよう(写真①)。王は飛び道具をもたないから、この位置にいれば安全なのだ。そして、✚ボタンの右を押し、李を右に移動させ、棒もキックもとどかないぎりぎりの位置にきたとき(写真②)、上を押してみる。うまく横飛びしたら、すぐⒷボタンでキック(写真③)。300点獲得だ(写真④)。これをくりかえし練習し、完全にマスターしよう。そうすれば着地した直後(写真④)、まだ王がダメージをうけているうちに✚ボタンの左と上を同時に押し、横飛びしてキック（写真⑤)。これをリズミカルにくりかえせば、らくらくパーフェクト。5000点。面が進んでもこの方法でバッチリなのだ。もうこれで飛びげりは完全マスター。

二　接近戦にもちこまれたら、壁ジャンプだ!

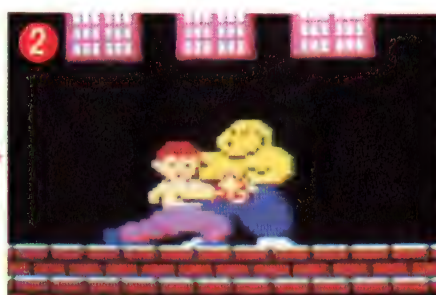
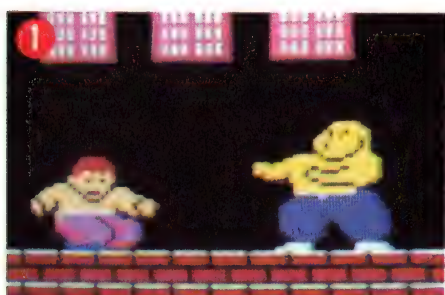
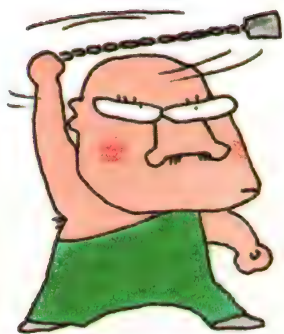
まだキミが初心者のうちや、面が進んで王の動きが速くなってくると、こちらの間合いをとれなくなってしまう。そして、接近戦にもちこまれ後退しているうちに、壁ぎわにおいこまれることがある。そんなとき有効なのがこのワザである。

壁ぎわにせめこまれたこの状態（写真①）で、正面から王にむかって飛びげりをいれようとしても、距離が近すぎて逆にかえし技をくらってしまう可能性が強い。とくに面が進んでいる場合には、間違いなくやられてしまう。そこで逆に壁にジャンプして、はねかえるのだ（写真②)。こうすれば王との距離をたもて、反撃をくうこともないのだ。また、うまくタイミングがあえば、飛びげりをきめることも可能だし、背後にまわっての足ばらいも有効だ。これは接近戦を得意とする5番目の呉(ウー)にも通用するワザなのだ。

2番手は火術使いの桃(タオ)

サーカスの曲芸じゃあるまいし、こんな火吹き男には負けられない。パンチ、キックで炎をけちらし、正拳ひとつきでノックアウトだ!

チャーハン一族の2番手は火炎術使いの桃(タオ)。口からふきだす炎で李にせまってくる。当然遠距離からの攻撃を得意とし、李がジャンプなどで接近しようとすると、すばやく身をかわし、距離をたもち炎を吹きだす。面が進むと、上段、中段、下段と吹きだす炎の間隔がちぢまる。1発くらうと、つづいて2発、3発ということにもなりかねない。また接近戦は得意ではないけど、面が進むと至近距離からでも炎を吹きだすようになる。

VS.桃 必殺攻略法

一 先手必勝! 接近戦で勝負するのだ!!

ゲーム開始そうそう、この火炎術の桃はかならず炎をはなってくる。ここで一撃くらってはパーフェクトもできなくなってしまう。そこでまず、ゲームがはじまったらすぐ横飛びをして(写真①)、炎をさけながら桃に近づく。そしてすばやくローキック(写真②)や足ばらいの連続ワザをきめるのだ。勝負は先手必勝がカンジンなのだ。

二 炎はタイミングよくキックとパンチでふせげ

桃のはなつ炎をふせぐ方法はふたつある。ひとつはジャンプやしゃがんでよける方法。中段や下段にきた炎はジャンプでよけ（写真①）、上段にきた炎はしゃがんでよける。面が進んでいないうちは、この方法でらくらくよけられる。もうひとつは、飛んできた炎にキックやパンチをいれる方法。上段にはハイキック、中段にはパンチ（写真③）、下段にはローキックが有効で、きまれば100点が得られる。おちついてやればだいじょうぶ。なぜなら、炎の飛んでくるパターンが、奇数巡目は中→上→下、偶数巡目は上→中→下と決まっているからだ。

三 おいでおいでパンチさく裂！

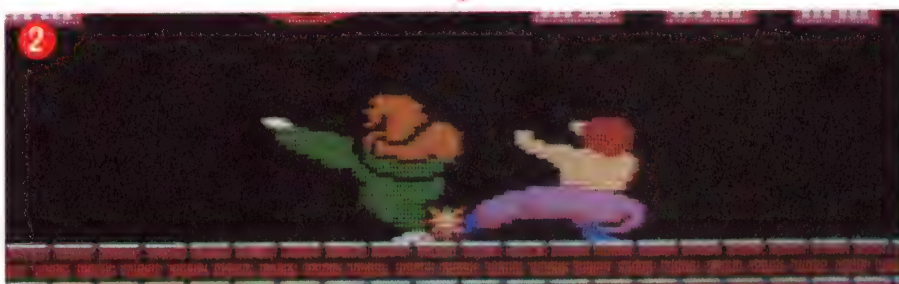
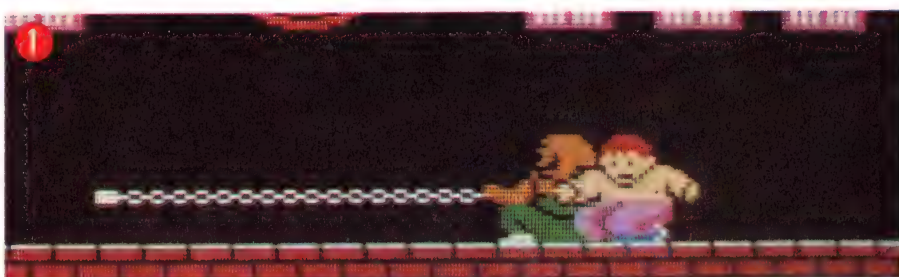
さて、炎のパターンさえ覚えておけば以下の方法を使うことによって、桃をかんたんにたおすことができるのだ。まず李を壁ぎわまでもっていき、しゃがんだ状態で桃が近づいてくるのを待つ(写真①)。桃が近づいてきたら下パンチをいれる(写真②)。桃は逃げて炎を吹いてくるのだが、パターンを知っていれば、上段はそのままの体勢で上を通過させ、中段は下パンチ、下段は足ばらいとかんたんに炎を防ぐことができてしまうのだ。そうしているうちに、また桃が近づいてくるので、下パンチをおみまいしてやるのだ。このくりかえしで桃を完璧にたおすことができるのだ。しかし、タイミングはむずかしい。

3番手はくさり使いの陳(チン)

当たると痛そうなくさりも陳(チン)には少し重そうで、くさりをふりまわすたびに動きがおそくなる。こんな陳にはキックの連続ワザだ!

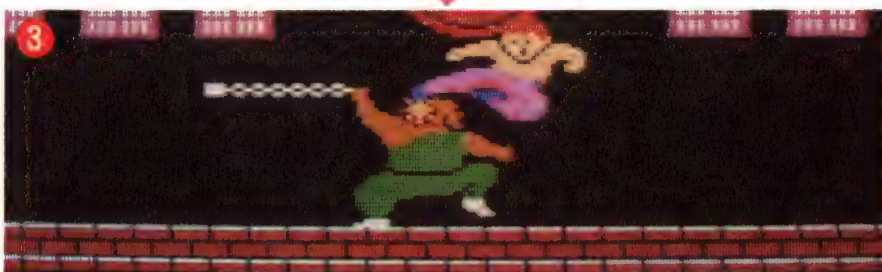
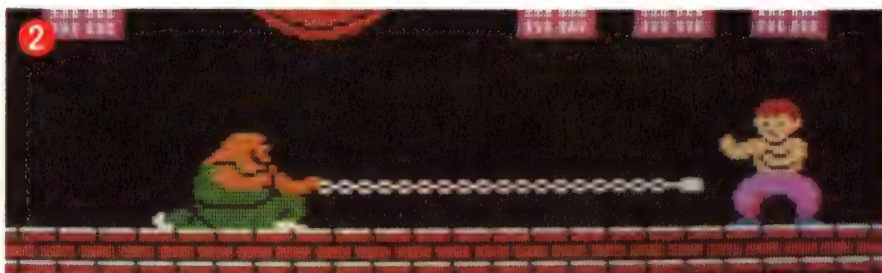
チャーハン一族の3番手はくさり使いの陳(チン)。ビュンビュンくさりをふりまわして李に襲いかかってくる。このくさり、行き帰り攻撃可能というタチの悪いもので、ひとふりで2回攻撃ができる。そのうえ一度当たると何度も同じ所をせめてくるというしつこさもある。しかし、くさりの射程距離はきまっている。それにこの陳はほかのチャーハン一族にくらべて動きがおそい。とくにくさりを投げている間は無防備なのだ。

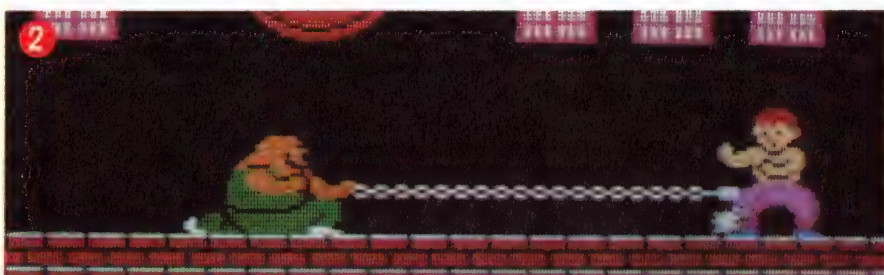
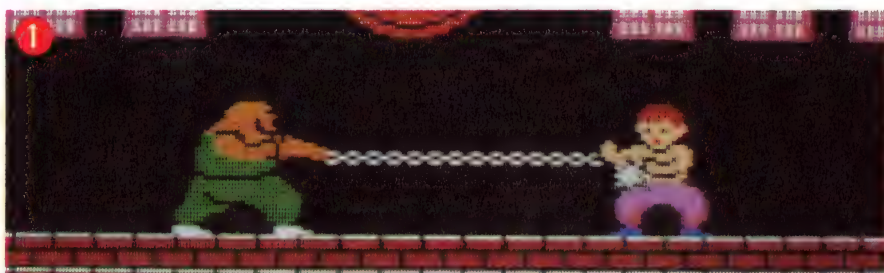
VS.陳 必殺攻略法

一 動きがスローな陳の弱点はバックだ!

相手の弱点を攻めるのが勝利への近道だから、動きのにぶい陳にはこんな方法をつかってみよう。まず、くさりを投げる瞬間にジャンプして、陳の背後にまわる(写真①)。そして、足ばらいをきめるのだ(写真②)。陳はくさりを投げているとき、とくに動きがおそくなるので、背後から攻撃ができてしまうのだ。レベル2では、この方法がもっとも有効。

二 はなれていればくさりなんてへいちゃら！

陳の得意ワザはなんといってもくさりである。しかし、これには射程範囲があり、その範囲外ではくさりはまったく無効なのである。これ以上遠ざかると射程内というのが写真①、これ以上近づくと射程内というのが写真②である。射程範囲以外であれば、くさりからは安全なのである。

そして、その射程外ギリギリから（写真②）横飛びでジャンプして、タイミングよくけりをいれる(写真③)こともできるのだ。

三 ここはボーナスステージの練習試合だ！

炎と同様、くさりにもそれをはなつ順番に一定のパターンがある。くさりの場合は中段からはじまり(写真①)、下段(写真②)、上段（写真③)、という順番ではなたれる。これにキックやパンチをきめると100点。しかし、くさりはすぐに戻るので、なかなかきめにくい。うけそこなうとまた同じ段をせめてくる。しかし、初心者のうちは、つぎにひかえているボーナスステージの練習のつもりで、ここでいろいろためしてみよう。

4番手は手裏剣使いの藍ちゃん

女の子だからって あまくみちゃいけない。 名うての手裏剣使いなのだ。手かげんしないでキックやパンチをきめていこう!

チャーハン一族の4番手は、紅一点の手裏剣使いの藍ちゃん。得意の手裏剣を連発し李にせまってくる。女の子だからといってなめちゃいけない。4番目にでてくるだけあって、なかなかてごわい。得意の手裏剣をかなりの至近距離から投げてくるし、とくに面が進むと連続で手裏剣攻撃をしてくる。また、接近戦になると長い足を利用したハイキックをはなってくるのだ。チャーハン一族のなかでいちばんフットワークがよく、すばやく李の攻撃をかわすのだ。

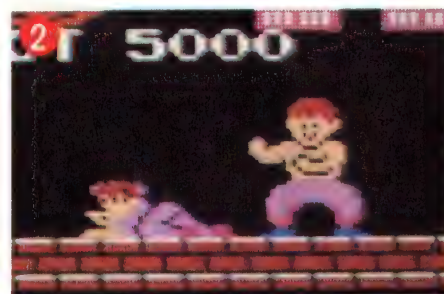
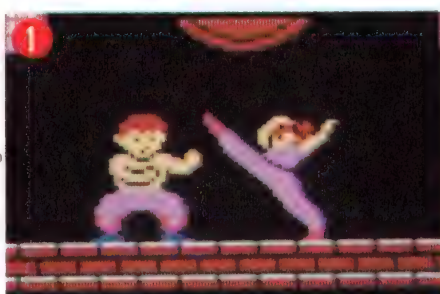
VS.藍 必殺攻略法

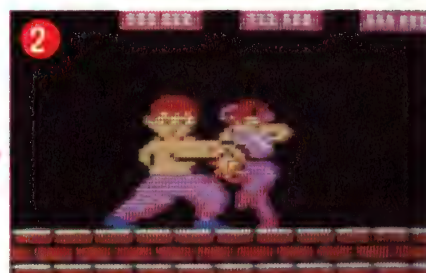
一 敵の心理作戦にはまるな!

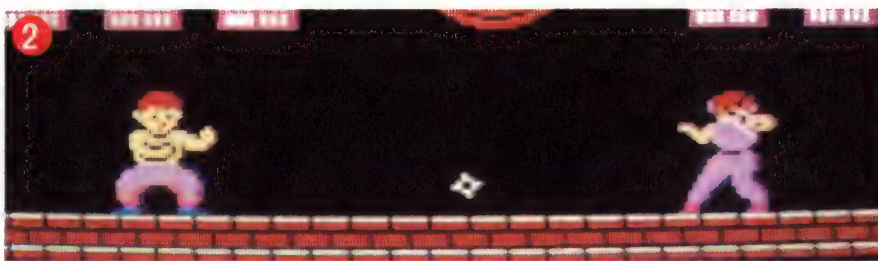
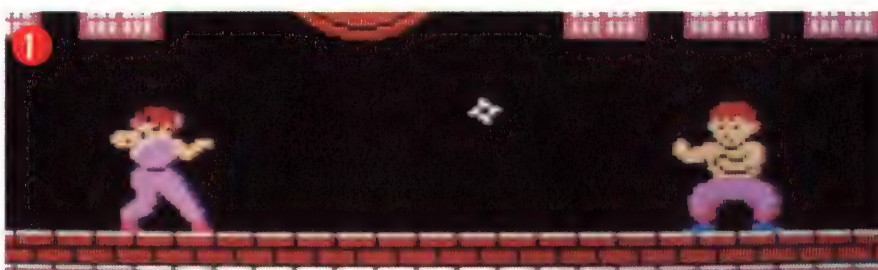
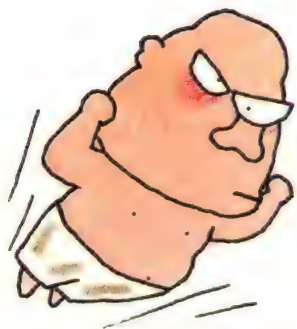
相手が女の子となるといまいち燃えてこないかもしれない。でも、それもこの藍ちゃんの作戦のひとつなんだ。

接近すると、彼女は長い足を利用したハイキック(写真①)やローキックの足ワザをさかんにみせてくるのだが、この長い足がくせもの。つい足にみとれているうちに、一撃二撃とくらうことになりかねない。そうした攻撃をかわして藍ちゃんをノックアウトしたシーンが写真②。ほかの敵はひっくりかえって倒れるのだが、藍ちゃんだけはこんな具合になよっと女っぽくたおれるのだ。ついつい罪悪感をおぼえてしまう。しかし、ここでそんなことを考えていると、つぎに呉にやられてしまうぞ。

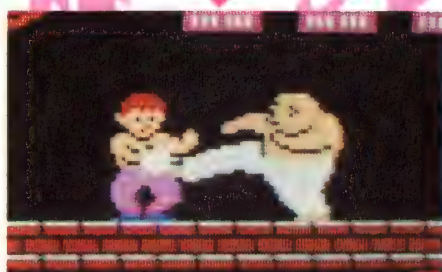
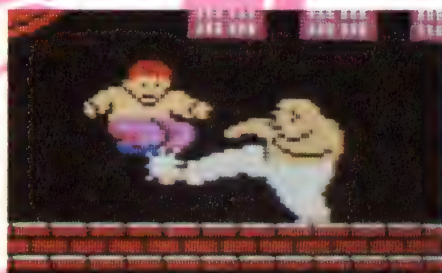
①

②

二 一度つかまえたらキックパンチの連続ワザ

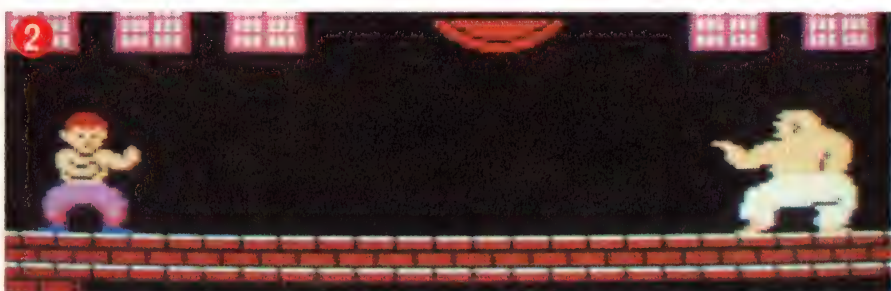
とにかくフットワークのいい藍ちゃんには、いきなり横飛びをして接近戦にもちこむ作戦はさけたほうがいい。かんたんに身をかわされてしまう。距離がはなれている場合は、横飛びである程度まで接近し(写真①)、そのあとこちらもフットワークを使ってにじりよるように接近戦にもちこむのだ。一度接近戦にもちこんだら、パンチ(写真②)とキック(写真③)の連続ワザでノックアウトまでもっていく。とくに藍ちゃんがハイキックをだしたときは、低く接近し、おろした足をねらっての足ばらいは有効である。なれてくれば、接近戦をさけようと逃げる藍ちゃんに飛びげりをきめることも可能だ。

三 手裏剣のパターンはこれだ!

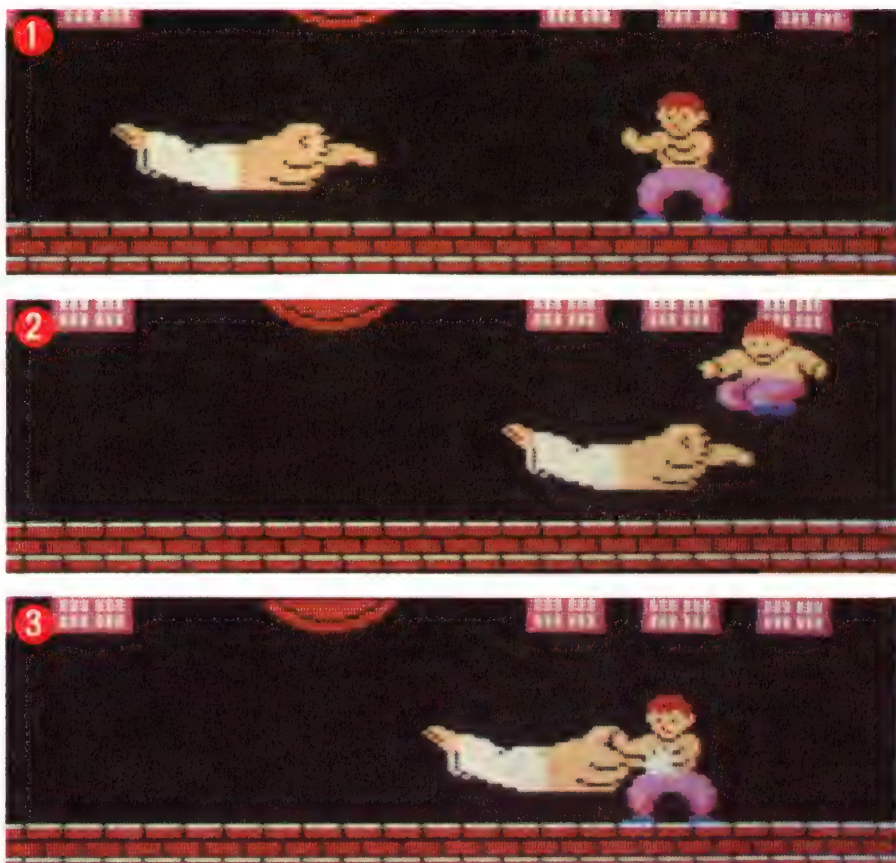
この手裏剣にも、炎やくさりなどと同様に投げる順番に一定のパターンがある。まず最初は上段から投げてきて(写真①)、下段(写真②)、中段(写真③)、とつづく。もちろんふせぐ方法もほかと同じでよいのだが、決定的にちがうのは、動きのすばやい藍ちゃんが投げてくるということだ。接近しているあいだは、下段からの攻撃だけ気をつけていればいいけど、一度離れて手裏剣を投げられたら、パンチやキックでふせぐのではなく、飛びげりでかわし、そのまま接近戦にもちこむのだ。そうすれば、2発3発と連続で投げてくる手裏剣をくらうこともなくなるのだ。とくにレベル2では、この方法が必要。

5番手は謎の男、呉(ウー)

武器を持っていないのでいっそう無気味な男呉(ウー)。しかし、ここでひるんではいけない。4人を倒した必殺ワザでこの男に挑戦だ！

5番手は謎の男、呉(ウー)の登場だ。なにも武器をもっていないからといって安心してはいけない。こいつにはジャンピングヘッドバットという掟やぶりの必殺ワザがあるのだ。こいつを防ぐ方法はいまだ解明されていない。また、接近戦にも強く、ヘタに近づくと、パンチ、キックの連続ワザをきめてくる。"近づいて強し離れて強し"のチャーハン一族中最強の男なのだ。

VS.呉　必殺攻略法

一　こちらの間合いでせめるのだ！

とにかくいまのところヘッドバットを防ぐ決定的な方法が解明されていない以上、呉がヘッドバットをしてこない距離まで近づくか（写真①）、あるいはヘッドバットをされてもかんたんによけられる距離まで間合いをあける（写真②）しか方法はない。写真①の場合は、ここからもう少し接近して、飛びげりをきめる。写真②の場合には、横飛びしてからのロング飛びげりをきめてみよう。とにかくこちらのペースで攻めるのがかんじんだ。

二 ヘッドバット攻撃にはこれで対処

呉の得意のジャンピングヘッドバットは、炎やくさりと同じようにジャンプでかわすことができる。写真①くらいはなれていれば、写真②のようによけるのはかんたんだ。しかし、炎やくさりと決定的にちがうのは、炎やくさりはキックやパンチをいれても点数が100点はいるだけなのだが、飛んでくる呉にパンチをいれればダメージをあたえることができることだ。下段を飛んでくる呉(写真①)にはパンチや下パンチ、上段を飛んでくる呉にはジャンプキックが有効。しかし、どれもタイミングがむずかしく、やられてしまう場合が多い(写真③)。レベル2で勝負しようという人は、飛びげりがきまりにくくなるから、よ〜くねらいをさだめること。

三 タイミングを見はからったとびげりでKO!

〝離れて強し近づいて強し〞の呉には、やはり飛びげりがいちばんなのだ。しかし、接近戦も得意とする呉にヘタに飛びげりをいれても、かえし技をくうおそれが大だ。とくに面が進んだ状態では動きが速いので、単純に飛びげりするのは危険である。もちろん距離が近すぎれば反撃をくうし、遠すぎれば呉の頭の上を通過してしまう。そこでここはじっくりと相手の動きを見てみよう。するとある一定のパターンのあることに気づくはずだ。接近戦のときの呉は、けりやつきを十数回くりかえしたあと、じわっと近づいてくるはず(写真①)。このときを逃がさずに必殺の飛びげりをきめるのだ。この手を使えば、面が進んで、強くなった呉が出てきてもこわくないのだ。

ボーナスステージ パーフェクト攻略大公開

３番目の陳と４番目の藍ちゃんのあいだにあるこのボーナスステージ、画面の左右から飛んでくるセンスやカタナをキックやパンチするというもの。おちついてやればボーナスの5000点は楽勝。

1巡目のボーナス5000点はかるーくいただき

1

まず、右の中段から飛んできたのはカタナ。これはいままであまり使わなかったパンチでかる〜くいただき。

2

つぎは右の上段からのセンス。飛びげりで取ってもいいけど、ここは一歩ふみこんでのハイキック。

3

今度は左の下段からのセンス。ローキックでもいいけど、はじめのうちは足ばらいのほうがよさそう。

4

ふたたび、右の中段から飛んできたカタナ。体勢をすばやく右にして、パンチをかるくきめよう。

5

つぎは左の上段からスピードにのって飛んでくるセンス。速いからといってあわてずに、ふりむいてキック。

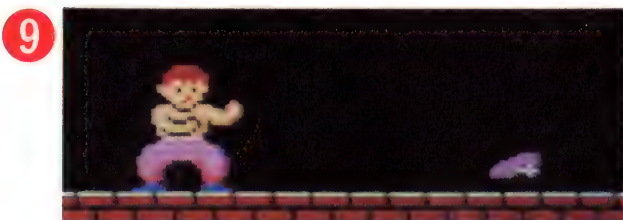
6

つぎもスピードにのって右の下段からセンスが飛んでくる。すばやくふりむいてローキックをきめよう。

7

７個目は左の上段からのセンス。あらかじめ右はしに立ち、8個目のカタナをパンチしたあと、飛びげり。

8

８個目は左の中段からのカタナ。スピードにのってくるので、７個目よりさきにパンチをきめる。

9

9個目は右の下段からのセンス。ここもさきに10個目をキックしておき、ローキックをきめパーフェクトだ。

10

10個目は右の上段からのセンス。左はしに立ち、ハイキックをきめるのだ。

これがボーナスステージのパターンだ！

じつはこのボーナスステージにもパターンがある。このパターンを知っていてこそ、はじめてボーナスステージとなるのだ。

まず以下にあげた1巡目から4巡目までのパターン表を見てほしい。右中とあるのは画面の右の中段から、左下とあるのは画面の左の下段から飛んでくるという意味。速いとあるのは速く飛ぶもの。飛んでくるキャラクターはセンスとカタナだけど、どちらでもこの場合は関係ないので表にはしていない。1巡ごとに1パターンしかないので、しっかり覚えてパーフェクトをめざそう。あとは前ページで紹介した攻略法をおちついて実践しよう。とくに1巡目の9個目と10個目などのように、同じ方向から時間差攻撃をかけてくるパターンには、速く飛んでくるほうからキックやパンチをきめていくのがコツ。タイミングをはずさないようにしよう。この表を見てもうまくいかないという人は、ポーズをかけてひとつずつこなしていこう。5巡目からのパターンはこの表をじっくり見ればわかるはず。これでボーナスはいただきだ！

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1巡目	右中	右上	左下	右中	左上(速い)	右下(速い)	左上	左中(速い)	右下	右上(速い)
2巡目	右上	左下	右中	左上(速い)	右下(速い)	左上	左中(速い)	右下	右上(速い)	左中
3巡目	左下	右中	左上(速い)	右下(速い)	左上	左中(速い)	右下	右上(速い)	左中	右下(速い)
4巡目	右中	左上(速い)	右下(速い)	左上	左中(速い)	右下	右上(速い)	左中	右下	左上

李さんからのラストアドバイス

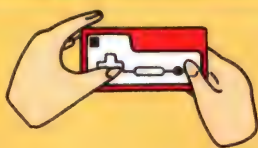
アチョーッ、この過激な戦いを生きぬいていくには、とにかく自分の必殺ワザを身につけるしかないのだ。パンチ、下パンチ、ハイキック、ローキック、足ばらい、飛びげりと、私のワザは多種多彩あるけど、実際に使うのは限られているはずだ。そこで、自分のもっとも得意とするワザを身につけ、それを徹底的にマスターするのだ。自分でワザを思いどおりにしかけることができるようになれば、つぎは相手の動きをじっくりと読むことなのだ。敵はかなりこまかい動きをしているのだが、絶対にパターンはあるはずだ。その動きを読み、どのタイミングでキックをいれ、どの距離でパンチをいれればきまるのか、何度もためしてみることだ。

そして、これがいちばんカンジンなのだが、こちらのエネルギーが0に近くなっても、最後まであきらめずに戦いぬくのだ。その根性がつぎの勝利を生みだすのだ。アチョーッ！

2PLAY完全テク集、㊙火抜けワザ付

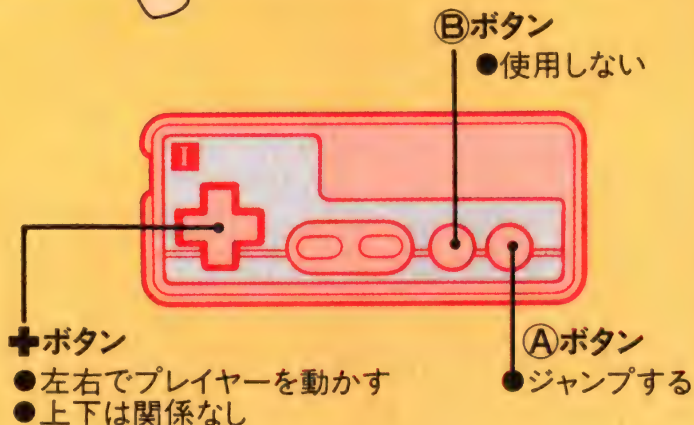
マリオブラザーズ

任天堂	HVC-MA	¥4,500

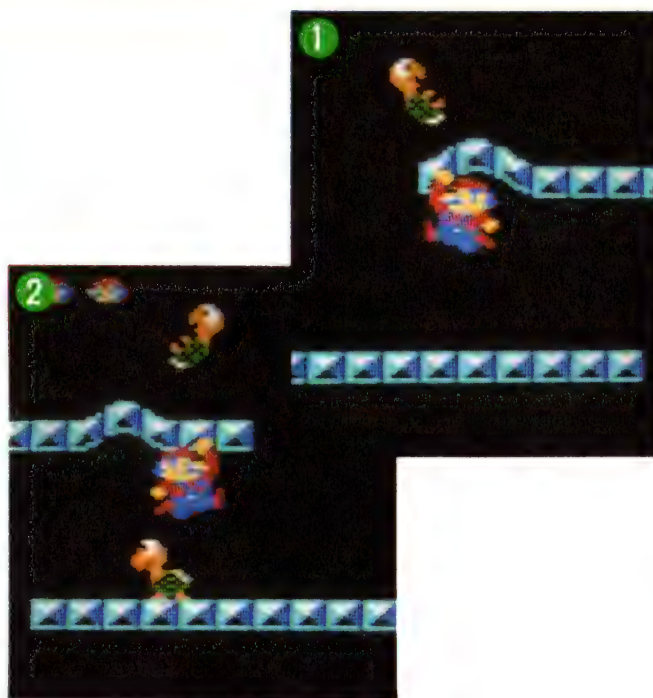
1人遊びも楽しいが、やはり2人遊びで相手と闘うほうが、ずっと刺激的。でてくるカメやカニをかわし、ファイアボールをくぐり抜け、そして同時に相手をやっつけるのだ。必殺攻撃テクニックを全部ここで紹介しよう。

あそび方

パイプからカメ、カニ、ハエの化けものが、つぎつぎと登場。これらを下からのパンチ攻撃でひっくり返し、けり落として退治するのがゲームの目的。ほかにも、おそろしい火の玉、ファイアボール、フリーズ（段を凍らせてしまう氷のお化け）も登場する。

ゲームはマリオだけで遊ぶ1人用と、ルイージも登場する2人用がある。1人遊びのときは、ひたすら点をかせぐのが目的だけど、2人遊びのときは、ほかにおたがいに相手を敵として、やっつけあう遊び方もある。

コントローラの使い方

闘うまえに㊙1人特訓でワザをみがけ

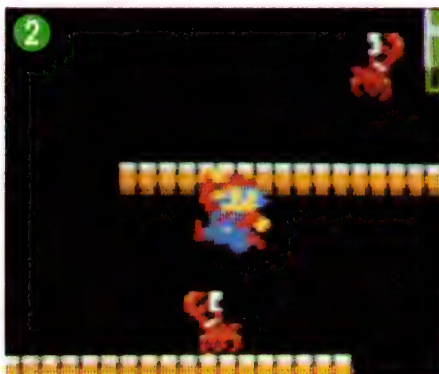
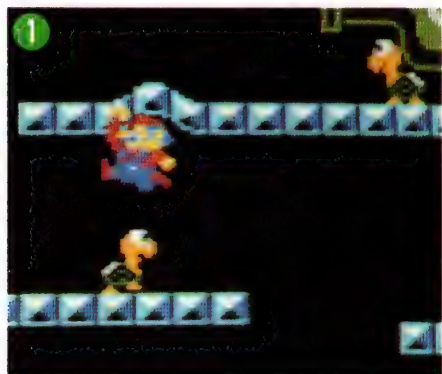
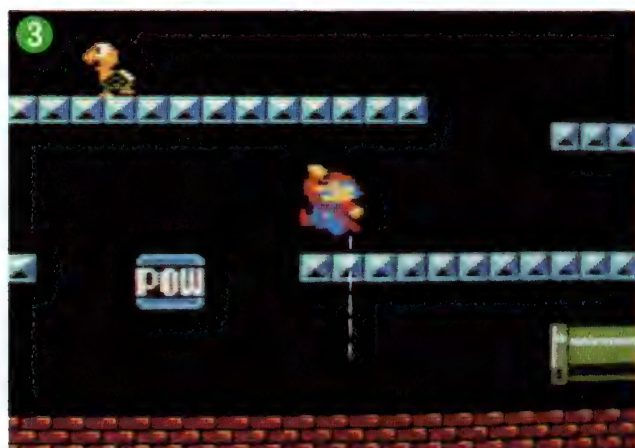
ロスのない動きで、キャラクターを退治せよ

　ふつうカメやカニがでてくると、下からたたいてひっくり返し、そして上の段にあがってけり落とす、という２つ動作が必要だ。しかし、写真①のように段のはしでたたけばカメは下に落ちてくるので、上の段にあがる動作ははぶける。また、写真②のようにカメを跳び越えながら、上のキャラクターを下に落とせる。

まとめて退治すれば高得点をだせる

　２人遊びで相手をやっつけたとしてもやはりスコアが相手の点数を越えなければ勝ったことにはならない。そこで、スコアをあげるテクニックを紹介しよう。

　ふつうキャラクターを１匹けり落とすと800点はいる。しかし、これが写真①→②のように２匹まとめてけり落とすと、２匹目は1600点と倍の点数がはいる。ようするに２匹バラバラに退治して1600点のところが、これだと2400点もはいることになるのだ。このようにまとめて退治する方法は、２匹、３匹、４匹と退治するキャラクター数が多いほど、点が倍々に増えていくので、効率のよいハイスコアへの道といえる。そして、これは同じところにキャラクターをまとめなければならないわけでもない。写真③→④のように、かぎられた時間内で退治すれば、同じように点数は倍になるのだ。

ジャンプ、すりぬけでキャラクターに対処

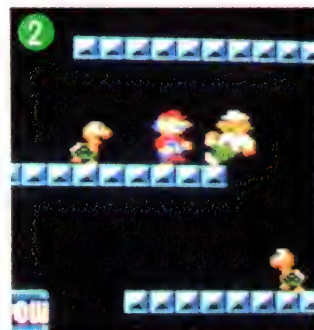
キャラクターにはさまれてしまった！なんてことはよくあること。そんなとき、あわてずに対応できるようになっておかないとダメ。まずは写真①、②のようにカメ、カニを自由にジャンプで跳び越せるように練習をつんでくれ。そして、ハエにたいしては、写真③のようにハエがもっとも高い位置を飛んでいる瞬間にすり抜けるように走ればだいじょうぶだから、タイミングをマスターしよう。

いざというときに役にたつ～ POW 乗り～

いちばん下の床でキャラクターにはさまれたり、２人遊びで相手をいちばん上の段に上がらせないように邪魔するときなど、POW の上にいつでも自由に跳び乗れるようになりたいものだ。ここで、そのテクニックを紹介しよう。

まずは、下の床から跳び乗る場合。この場合は、写真①の点線のようにPOWのはしからのばした延長線に、体のはしが合うようにポジションを決める。そして、その位置から✚ボタンを一瞬、右に(または左に)押し、ほぼ同時にジャンプボタンを押せば(写真②)、乗れるはずだ。何度もくりかえして、そのタイミングを覚えてくれ。つぎは下の段から跳び移る場合。この場合は、下の段のはしからかぞえて２つ目のブロックのまんなかあたりを踏み切り点とし、助走してジャンプすれば(写真③)よい。逆にPOW から段にも跳び移れるようにしよう。

いよいよマリオとルイージの闘い

いちばんの基本ワザ POW攻撃

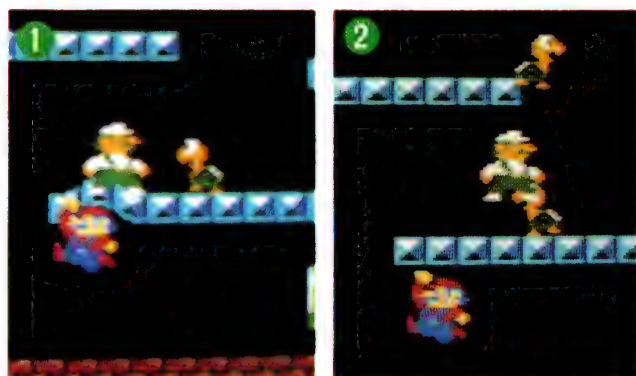
写真①は、ルイージがたたいたカメをけり落とそうとする瞬間に、マリオがPOWをたたいたところだ。これによりカメは生きかえり、いっぽうルイージは体が一瞬思うように動かせず、カメにやられてしまう。これが基本のなかの基本、POW攻撃。しかし、これもかわす手はあるんだ。写真②のように、右からでてきたカメを走りながら段のはしでたたき、そのカメが下の段に落ちてくるまでに、空中でジャンプして退治するのだ。

タイミングを選べば、有効な押し押し攻撃

相手がボーッとしているときにだす攻撃として有効なのが、この押し押し攻撃。キャラクターの動きをよ〜く見て、タイミングをはかって相手を押しつづければ、たとえば写真②、③のように相手をキャラクターにぶつけて、やっつけることができるのだ。しかし、逆にこの攻撃をうけてしまった場合は、すかさずジャンプボタンを押し、そして自分も相手を押す方向に✚ボタンを押せばいい。これで均衡をとりもどすことができるので、それからつぎの動きにうつればいいんだ。

ただし、写真①のように画面スミで、この攻撃をうけた場合は、状況をつかみにくいため、この返しワザはきまりにくい。そこで、これを逆手に利用して、画面スミで相手をこの攻撃でやっつけよう。

カッコつけんなヨ!体あたり攻撃をくらえ

96ページで紹介したように、キャラクターを跳び越えることは重要なテクニックだ。だからといって、やたらカッコつけて跳び越えてばかりいるヤツには、つぎの体あたり攻撃をだそう。写真①のように相手がカメを跳び越えようとしたら、こちらも同時に反対側から走り寄り、そして跳び越えたときに、体あたりをくらわすのだ。すると、写真②のように相手ははねかえって、カメにやられるのだ。

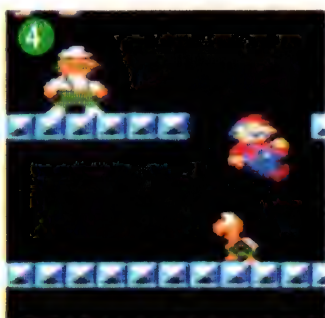
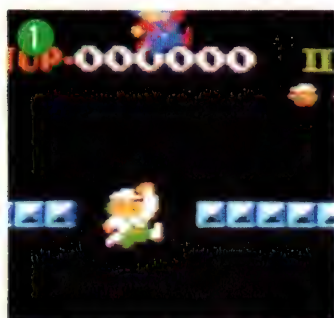
ボーッとするな!下からのパンチ攻撃だ!!

キャラクターが近づいてきているのに、相手がボーッとしていたら、すかさず相手の真下に移動しよう。そして、写真①のように、相手をキャラクターのくる方向に飛ばすように、少し真下からズレたところでパンチをだすんだ。すると、写真②のように、相手はななめに飛び、カメにやられてしまうというワケさ。

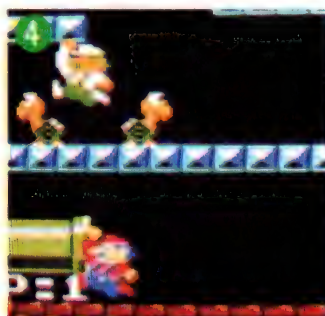
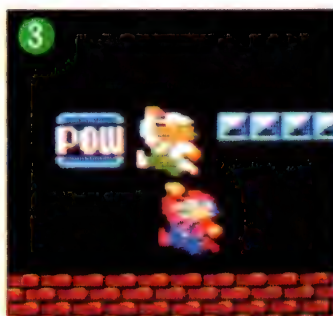
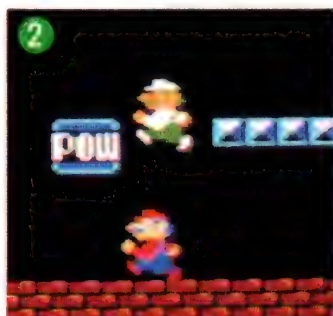
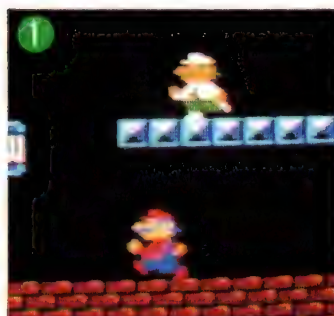
初心者相手のとき、おすすめの赤ガニ攻撃

赤ガニは元気がよく、下からたたいたときに飛ぶ距離はふつうのカニの2倍ぐらいはある。だから、この距離感をまだつかんでいない初心者が相手のときにはもってこいの攻撃だ。安全な距離だと思っているところに、この攻撃をだせ!

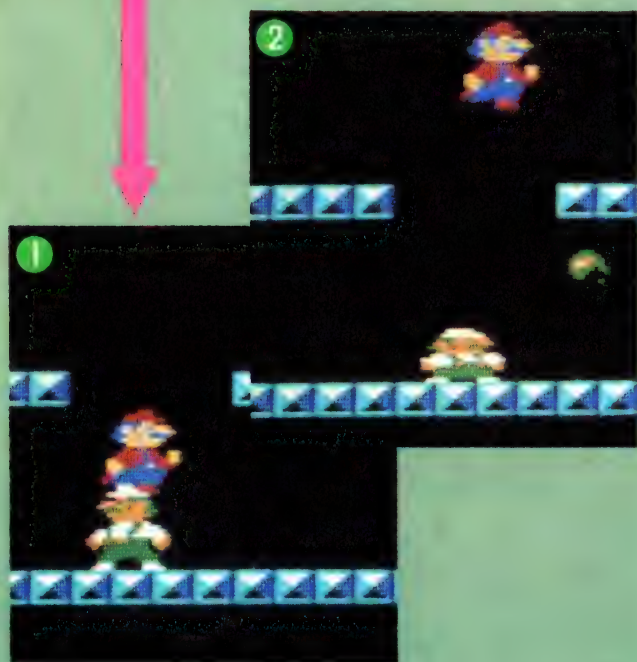
ハイテク攻撃で相手の動きを封じろ!!

ハイテク攻撃 1
最上段連続パンチ攻撃

相手が最上段にいて、ファイアボールをよけようとして上に跳んだり、段の切れ目を跳び越えようとしたら、同時にキミも最上段にあがるのだ(写真①)。そして、相手が落ちてきたところを写真②のようにパンチで上にはねとばすんだ。そして、また落ちてきたところを、またパンチで上にはねとばすんだ。これをくりかえして、写真③のように段の切れ目のところまでこよう。この間、相手は自分の思うようには動けず、キミまかせのままだ。そして、段の切れ目のところでファイアボールやキャラクターがタイミングよくでてくるのを待ち、でてきたら写真④のように相手を落として、やっつけてしまうというハイテク攻撃なのだ。

ハイテク攻撃 2
最下段連続パンチ攻撃

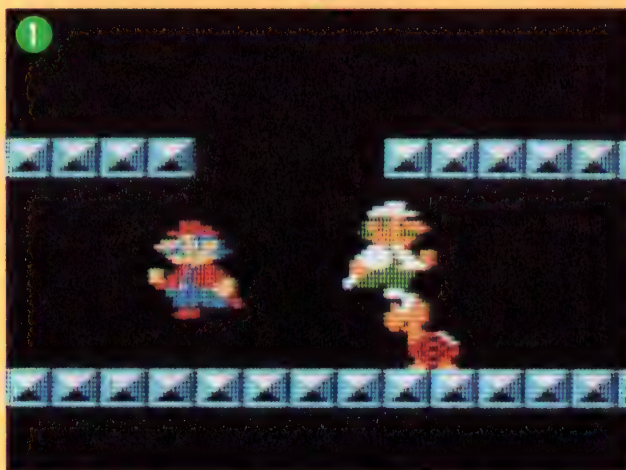
こんどは最下段に相手がいて、下におりようとしたときにだす攻撃だ。写真①のように、相手が下におりようと右から走ってきたら、キミも下の床でいっしょに走り、おりてきたところを写真②→③のようにパンチで上にはねとばすのだ。すると、相手は前に進もうとする慣性も手伝い、左のほうにとび、また最下段に落ちてくる。キミもそのまま左のほうに走りつづけ、落ちてきたところを、またもやパンチで上につきとばすのだ。すると相手はまたもや自分の思うようには動けないまま、最下段を左へ左へと動かされていく。そして、写真④のようにカメにぶつかりやられてしまうのだ。走るタイミングさえつかめばすぐできるよ。

マリオ、ルイージ、新登場のときは注意！

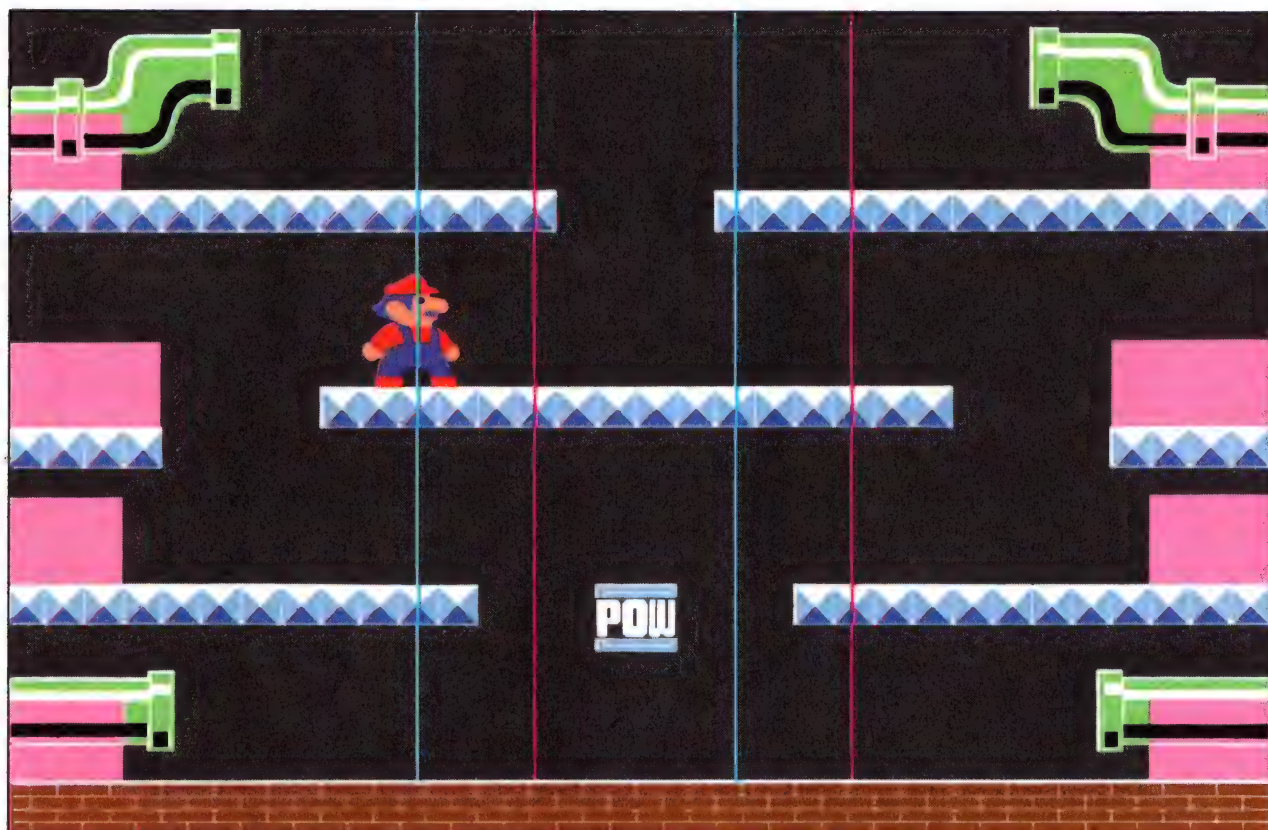
ともかく、相手が最上段にいる場合は、下におろさせないのが鉄則だ。なぜなら、最上段はキャラクターのでてくるところであり、レッド・ファイアボールがいちばん暴れまわるところだからだ。また、下からの相手のパンチ攻撃も要注意。つまり、新登場するときというのは、無事に下におりれるか否かという、もっとも重要で激しい攻防戦がかわされることになる。

▲相手が真下で待ちかまえていて、ファイアボールがでてきたために、相手が上にジャンプしたら(写真①)、すかさず相手の頭上にとびおりよう。すると、下にはねかえされた相手はファイアボールにやられてしまうのだ(写真②)。

◀相手が真下にいて、ファイアボールなどがでてきたとき、相手がボーッとしているなと思ったら、すぐに頭上にとびおりよう(写真①)。すると相手はペチャンコになり(写真②)、身動きがとれなくなって、やられてしまうというわけだ。

相手だけが新登場するとき

相手が新登場したときは、ぜったいに自由に下におりさせないようにするのが鉄則だ。しかし、キャラクターやファイアボールがタイミングよくでてきたら、最上段に跳び上がり、写真①のように相手の体の側面をけってみよう。すると、相手は下に落ち、写真②のようにカメにやられてしまうのだ。ただし、注意しなければならないのは、うまく相手をけらないと、自分も落ちてキャラクターにやられてしまうことだ。

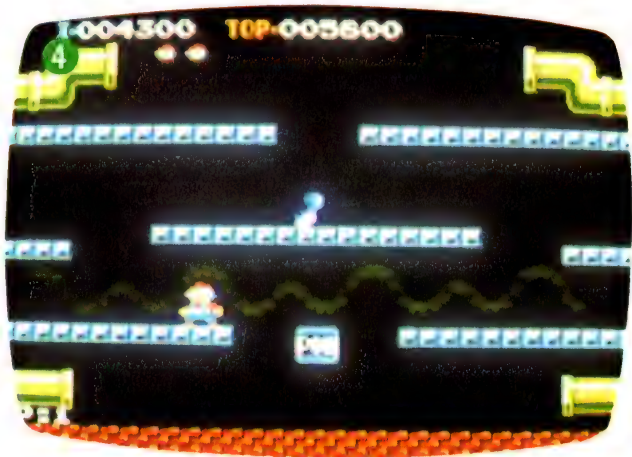
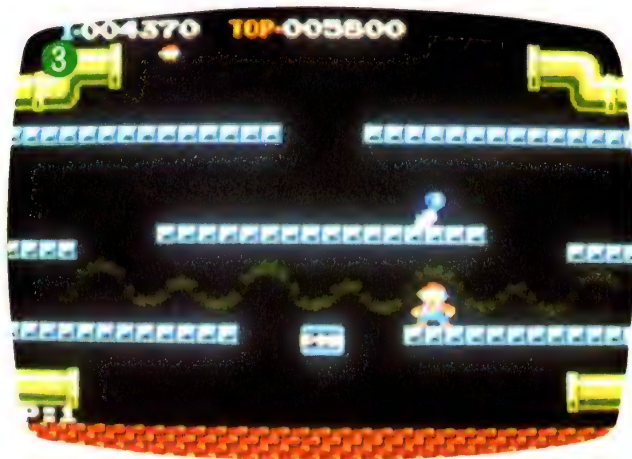
キミも相手も同時に新登場するとき

2人ともやられて、同時に新登場したときは、少しでも早く下におり、相手が下におりようとするのを防ぐことが鉄則。しかし、下の段にキャラクターがいてはおりれない。ところが、写真のようにまだカメは右にいて、下においてもだいじょうぶと相手は思い、下におりようとしたら、すかさずキミも✚ボタンを右に押しておりるのだ。すると、体当たりで相手をカメのほうにはねとばすことができ、やっつけることができるのだ(写真①)。

ファイアボールなんて、もう恐くない!

ファイアボールが左からでたときの安全地帯が赤い線、右からでたときのそれが青い線。また、ピンクの部分も安全地帯だ。

ファイアボールの出現と動きのパターンはこうだ

ファイアボールがでてくると、キャラクターとはさまれたり、相手の押し押し攻撃にやられたりと、死ぬ確率はぐっと高くなる。しかし、ファイアボールもでたらめに出現し、動いているワケじゃない。そこで、そのパターンを知り、うまく対処しようじゃないか。

まず、グリーン・ファイアボール。これは原則的にマリオのいる位置によって、でてくるところがきまるんだ。マリオのいる段にでてくることはすぐにわかると思うが、その方向は、マリオが画面中央より左にいれば右から、右にいれば左からと、マリオから遠い画面のはしから出現するんだ。このことを知っているだけでも、いろいろ対処のしかたがでてくる。たとえば、ゲーム開始時にマリオとルイージを選ぶとき、基本的にはルイージを選んだほうが得策。また、マリオを選んだとしても、ほんとうに行きたい段にはストレートには行かず、別の段にいて、そこにファイアボールを出現させておいてから、その行きたい段に行く、などなど。

そして、いよいよ本邦初公開の火抜けのワザ。写真①から④を見てくれ。これは、逃げなくても、ファイアボールにやられない場所があることをしめした写真だ。①と③は左からファイアボールがでたとき、②と④は右からでたときのものだ。よ～く見るとわかると思うが、右と左と

では、ファイアボールの軌跡がちがう。このことを頭にいれておけば、中央の段にいてもつねに２ヵ所、安全地帯があることになる。また、画面の左右はしからつきでた段、そしてキャラクター登場、退場のパイプのはしも安全地帯である。これらをわかりやすくしたのが左ページの図なので、よ～く頭にたたきこんでくれ。

つぎは、レッド・ファイアボールだ。これは、とにかく物理学的運動原則にしたがって動くので、動きを予測して対処するしかないが、やはり下からのパンチで消してしまうのがもっとも良い方法だ。

安全地帯だから といって、油断は禁物!!

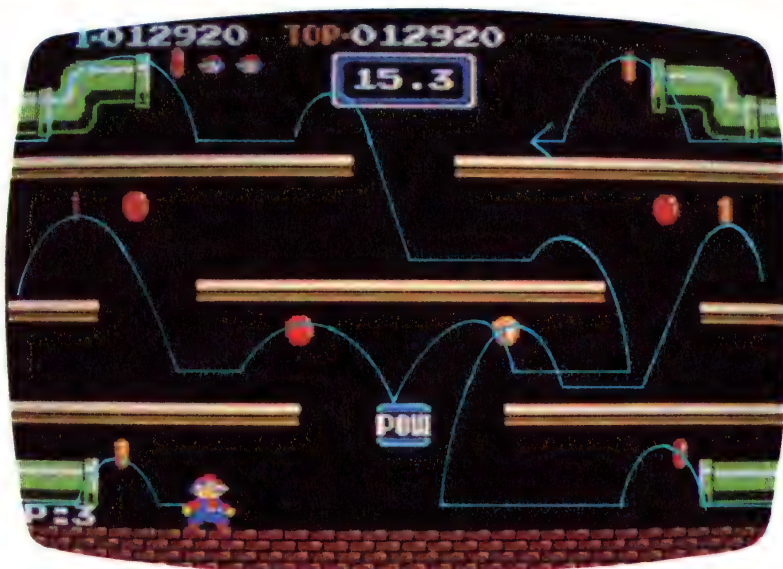
相手が火抜けのワザを身につけ、いつも安全地帯で安心しているとしたら、つぎの攻撃をだそう。

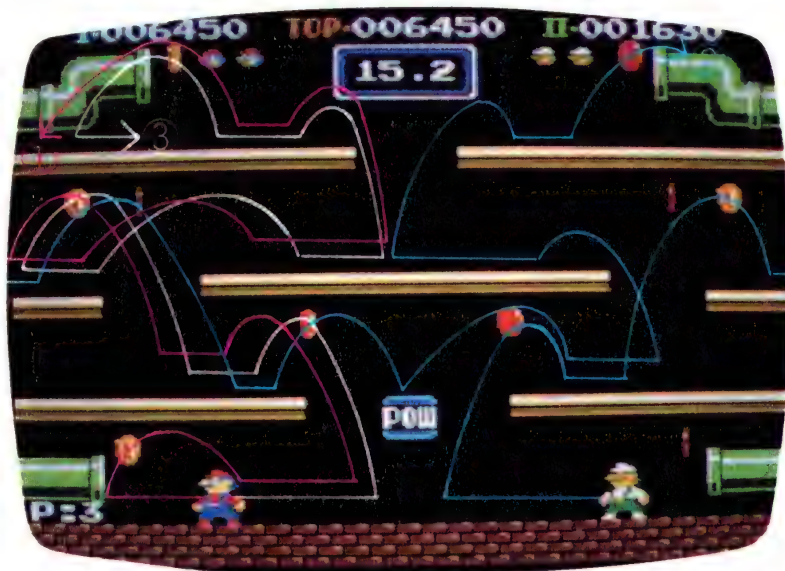
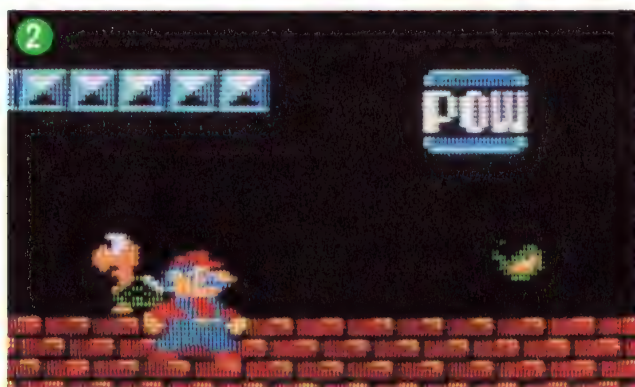
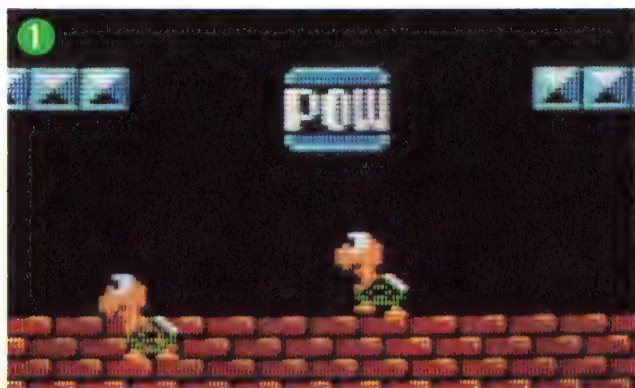
まず、写真①のように、安全地帯に立っている相手の下にいくのだ。そして、写真②のように、相手が左右どちらかに少し位置がズレるようにパンチを下からだすのだ。すると、安全地帯からはずれた相手は、ファイアボールにやられてしまうというワケさ(写真②)。当然、この攻撃は相手からうけることも予想されるので、キミ自身も注意する必要はあるぞ。

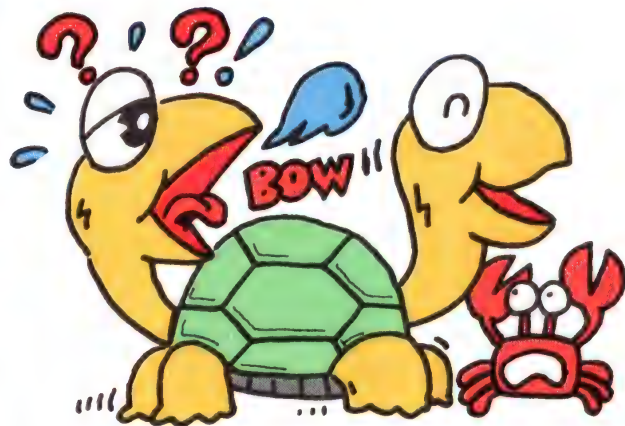
ボーナスステージの完全攻略コース

1人遊びのとき

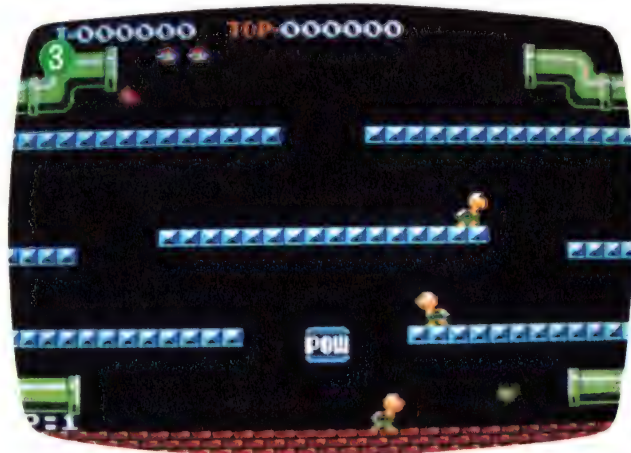
1人遊びのとき、ボーナスステージの画面でパーフェクトをだせないようじゃダメだ。まずは、右の画面写真のコースを覚えてくれ。そして、いちばん下の段のところで、POWの上の跳び越えを自然にできるようになるまで練習をつんでくれ。そうすれば、このコースでコインを取るかぎりは、かならずパーフェクトをだせるはずだ。8面の凍った段のボーナスステージもこれでOK。

そして、このときもうひとつ練習してほしいのは、コインを取るときのジャンプのタイミング。ジャンプすれば、当然放物線を描いて飛ぶわけだが、いつもその頂点のところでコインを取る必要はないということだ。ムダな動きをさけてジャンプするようにしよう。

2人遊びのとき

2人遊びのとき、ふつうおたがいに①のコースをとるが、相手が①のコースをとるなと思ったら、②のコースをとってみよう。そうすれば、かならず1個以上は相手より多く取れるはずだ。一度ためしてくれ。しかし、相手も②のコースをとってくると、結局はおたがいに③のコースをとるようになるはずだ。しかし、最上段で早くコインを取り、相手より早く下の段におりれば、相手がおりてくるところを、いちどパンチ攻撃で阻止しておき、いちばん下のコインを取りにいけば、相手は下のコインは取れなくなる場合がある。"1人遊びのとき"で説明した、ロスのないコインの取りかたというのが、この最上段でのコインの取りかたに役だつのだ。最後にバグを利用した取りかたもあるが、それはつぎのページで紹介しよう。

オモシロ、オカシのバグ情報

とにかく、このページの写真をよ〜く見てくれ。どこかおかしいだろう？　そう、これはバグ現象なのだ。

まずは写真①。これは、カメがいちばん下の段から床に落ちてくるときに、空中でポーズボタンを速く何回も押しつづけていたら、カメが半分床に埋まってしまったという写真だ。また、マリオを一度上に跳ばし、下に落ちてくるときに、同じようにして体半分埋まらせたのが写真②だ。さらにマリオの場合だと、写真を見ればわかると思うが、カメがきてもやられなくなるんだ。さて、つぎは写真③。べつにオカシクない写真と思うかもしれないが、よ〜く見るとマリオがどこにもいないでしょ。マリオが死んだときかな？　いや、そのときは下に水しぶきがあがり、それが消えるとすぐに上か

らマリオが新登場する。どちらも写真にでてないということは、死んだときとはちがうということだ。

これは、写真②のマリオがさらに下に落ち、画面から消えたときの写真なんだ。これで友だちを驚かしてくれ。

もうひとつのバグ現象。これはボーナスステージのとき、はじめ相手がジャンプで上の段に上がろうとしたら、少しおくれてキミも同じ方向にジャンプするのだ。すると、おくれて跳んだくせに、相手を追い越し、あとはコインを全部いただいてしまうというバグなのだ。

得点システムを頭にいれて、ハイスコアへ

点数早見表

		ひっくり返す	けり落とす/破壊	取る
カメ、カニ、ファイターフライ		10点	800点	——
フリーズ		——	500点	——
ファイアーボール	グリーン	——	200点	——
	レッド	——	1000点	——
コイン		——	——	800点
POW 攻撃		10点（カメ、カニ、ファイターフライのみ）	500点（フリーズのみ）	800点（コインのみ）

相手を全部やっつけたからといっても、スコアが相手より上でないと勝ったことにはならない。だから、相手をやっつけることばかりに気をとられないで、スコアもかせがないとダメだ。

まず、上の点数早見表をよ〜く見て、頭のなかにいれてくれ。点数のなかでもっとも高いのは、レッド・ファイアボールだ。だから、これがでてきたときは、かならずパンチで消してしまおう。そうすれば自分の身も安全だし、点数もかせげ、一石二鳥というやつ。また、キャラクターはまとめ殺しで点をかせごう（95ページ参照）。そして、ボーナスステージのコインもパーフェクトをねらって、3000点、5000点とパーフェクト点をかせぐようにしよう。あと、オモシロイ点のかせぎ方としては、フリーズがでてくる面で、POW の上に乗り、ひたすらつぎつぎとでてくるフリーズを破壊して点をかせぐ方法だ。

ファイアボールがでてきたら下におり、また POW の上に乗って破壊をつづけると、かなりの点がかせげるはずだ（POW 乗りについては96ページ参照）。とにかく2万点をだして、1人増やすのが鉄則。

最後にルイージを選んだときの注意点をひとつ。これもバグ現象なんだけど、上の写真のように画面はしでルイージがキャラクターをひっくり返したり、フリーズを破壊しても、自分の点にはならずに、マリオの点数に加算されてしまうのだ。相手に点をやることはないぞ。

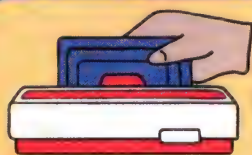
ファミコンでいい汗かこう！
友だちやお父さんに、ひそかに差をつける必勝法公開だ！

スポーツゲーム集

さあ、友だちを集めて、ペナントレース開幕!!

ベースボール

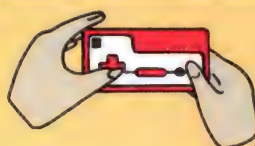
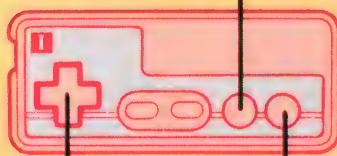
任天堂 | HVC-BA | ¥4,500

このベースボール、コンピュータ相手にプレイするのも楽しいけれど、友だちを集めてやるほうが、その数倍楽しい。そこで、キミにこっそりとこのベースボールの必勝法を教えちゃう。マスターすれば、優勝まちがいなしだ!!

あそび方

このベースボールゲーム、少々操作方法が複雑だ。とくに、球を打つ前と打った後で異なるキーを使う場合が多いので、よく覚えておこう。

✚ボタンは、球種のほかに、右が一塁、上が二塁、左が三塁、下が本塁をしめすときと、それぞれの塁にいるランナーをさす（✚ボタンの下は塁上のすべてのランナーをさす）ときがあるので間違えないでね。

右にコントローラの使用法をかんたんにまとめておくのでしっかりと確認しておいてくれ。

それではベースボール必勝法にはいることにしよう。

コントローラの使い方

✚ボタン

★バッターの場合
①上下左右でバッターボックス内を移動する
②走塁するランナーを指定する

★ピッチャーの場合
①左右でシュート・カーブ
②上でスローボール、下で速球
③送球する塁を指定する

Ⓑボタン

★バッターの場合
①指定したランナーを走塁させる

★ピッチャーの場合
①牽制する
②指定した塁に球を投げる

Ⓐボタン

★バッターの場合
①バットを振る
②ランナーを戻す

★ピッチャーの場合
①ボールを投げる
②指定した塁に球を投げる

守備編 基本テクニック

まずは、投球テクニックをマスターしよう。下の４種類の球を自由自在に投げられること、これが第一歩だ。

投球の基本はなんといってもストレートだ。✚ボタンの下を押しながらⒶボタンを押すと快速球が投げられる。✚ボタンを押さないでⒶボタンを押すとハーフスピードの球になる。かんたんだからすぐマスターできる。

速い球ばかり投げているとバッターの目が慣れてしまう。そこでスローボールを適当にまぜて、バッターのタイミングを狂わせよう。これで、投球に幅(はば)ができるのだ。✚ボタンの上を押しながらⒶボタンを押すとスローボールだ。

ストレート、スローボールを投げるとき、✚ボタンの右を押すと、速球のカーブ、またはスローボールのカーブが投げられる。速球のカーブはストライクゾーンぎりぎりの威力(いりょく)ある球だ。これはぜひ決め球として使いたい。

ストレート、スローボールを投げるとき、✚ボタンの左を押すとシュートだ。

速球のシュートもカーブと同じく決め球の威力をもっている。スローボールのシュート(カーブ)はボール球にしてバッターの打ち気をそらすのに使おう。

守備編 上級テクニック

送球、返球はすばやく正確に

まず、ランナーがいない内野ゴロの場合からだ。守備側がボールをとる前から✚ボタンの右を押しながらⒶまたはⒷボタンをすばやくたたく。こうすると最小のタイムラグで一塁に送球ができる。

ランナーがいる内野ゴロの場合は、球がころがっている間にどの塁に投げればよいかを判断して、その塁の✚ボタンを押し、ⒶまたはⒷボタンをたたきつづける。

もしダブルプレーが可能なら、球をある塁に投げたあと、つぎに投げたい塁の✚ボタンを押して、ⒶまたはⒷボタンをたたきつづけよう。ランナーが一塁にいるときの速い打球のセンターゴロは、二塁にまにあうことが多い。

また、まれにライトゴロなんてのもあるから、外野に球がころがってもあきらめずに、塁に球を投げる習慣をつけておこう。

守備編 牽制(けんせい)テクニック

やりすぎるとイヤミだけど重要なテクニックだ

牽制(けんせい)は、相手の盗塁やヒット&ランを阻止するための有効な武器だ。ランナーが出てしまったら、相手のバッターのバッターボックス内の動きに注目しよう。

バッターボックス内をウロウロしているときはクサイ。なぜなら、盗塁するときには✚ボタンで盗塁するランナーを指定しなければならないために、どうしてもバッターがバッターボックス内を動いてしまうからだ。こんなとき、牽制をしてみよう。うまくいくと写真のように塁間にランナーをはさみタッチアウトとなる。また、キャッチャーからも牽制はできる。

うまくいけばタッチアウトだ。

打撃編 基本テクニック

守備編のつぎは打撃編だ。これから解説することをマスターすれば、キミのチームの打率アップは間違いなしだ。

バッターボックス内のどの位置でかまえるべきか？　ホームベース寄りピッチャー寄りの写真の位置をおすすめする。ここなら、カーブやシュートの曲がりはなをたたきやすいし、バットを振るタイミングもつかみやすい。

ボール球に手を出してはいけない。空振りするか、むなしく内野ゴロになってしまうかの可能性しかないからだ。ピッチャーが投げた瞬間、この球はボールだと思ったら、じっとガマンしよう。このガマンがヒットを生むのだ。

Ⓐボタンをチョンと押すとホームベース上でバットが止まり、バントができる。

バントは、セフティバント、ランナーを送るバント、スクイズなど、応用範囲が広い。ハデなヒットもいいが、じみなバントも勝利をもたらしてくれるのだ。

バットを振るタイミングをはかるために、スローボールと速球の見きわめは重要なポイントだ。コツは球の音にある。スローボールはトロッとした低い音だが、速球はヒューンという高音だ。この音でⒶボタンを押すタイミングを決めるのだ。

打撃編 上級テクニック

バント作戦

バントを確実に決めるために、練習しなければならないことがいくつかある。

Ⓐボタンをチョンと何度もたたいてみよう。そのタイミングによってバットの位置が変わる。前ページのバントの写真の位置がベストだ。いつもこの位置でバットを止められるように練習しよう。この位置でバントすると、球は塁線上をころがり、バントヒットになる確率が高い。

送りバントのときには、バントはとくに慎重にしないといけない。フライをあげてしまって、ランナーが塁に戻るのがおくれると、ダブルプレーになるからだ。

また、ピッチャー前に強くころがしてしまうと、これまたダブルプレーになる可能性が高い。しかし、バント技術が向上すれば、バントは強力な武器となる。ベースボールでの必勝法のひとつは、バントをマスターすることだ。

スチール作戦

盗塁するには、✚ボタンの盗塁したいランナーのいる側を押してⒷボタンを押す。

もし途中で戻りたければ、ランナーのいた塁側の✚ボタンを押して、Ⓐボタンを押す。✚ボタンの下を押してⒷボタンを押すと、ランナーすべてが盗塁する。

安全な盗塁のベストタイミングは、ピッチャーがキャッチャーに投げた瞬間に走ることだ。もしピッチャーの投げた球がスローボールなら、盗塁は成功する。そうでなかったら、すぐに元の塁に戻ろう。(ちなみに、セーフの表示がでているときにランナーを盗塁させても、守備側はランナーを追っかけてこない)

盗塁のテクニックとして、塁間でいったりきたりしながら相手の送球ミスをねらうというのがある。これは初心者には有効なテクニックだが、やりすぎるとひんしゅくをかうよ。

ヒット&ラン作戦

ダブルプレーをくらうと、とても頭にくる。それをさけるひとつの手がヒット&ラン作戦だ。ただ、牽制に気をつけないと、逆にランナーを刺されてしまう。

そこでピッチャーが投げた瞬間にランナーをスタートさせよう。つまりピッチャーが投げた瞬間に✚ボタンの下を押し、つづけて、きた球をたたくのだ。

ヒット&ラン作戦がうまくいけば、ランナーを多く進塁させることができるし、前に書いたとおり、最悪でもダブルプレーをさけることができる。

本来の野球のセオリーどおり、2アウト2ストライク3ボールのとき、一塁からランナーがつまっていれば、かならずこのヒット&ラン作戦をとろう。

このヒット&ラン作戦は、慣れればほとんど危険はないから、これで、ランナーをホームにどんどん入れてしまおう。

ぜひ、マスターしてね。

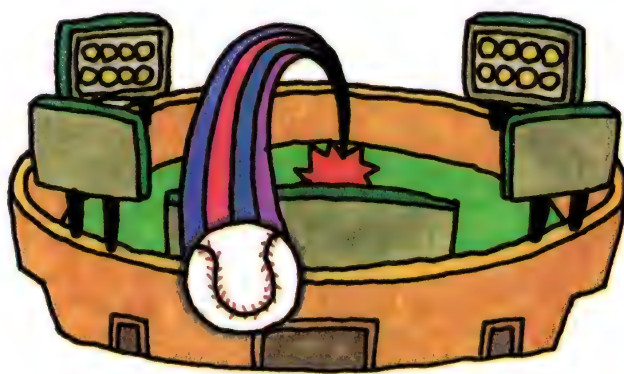
ホームラン打法

ホームランをねらっても、いつも打てるわけはないけれど、ホームランのでやすい方法はいくつかある。

ひとつは、カーブ、シュートの曲がりはなをひっぱたくと長打になりやすいこと。（バッターボックスのいちばん前に立つ必要がある）

つぎに、球を打つタイミング。速い球とタイミングが合うと長打がでやすい。

ホームランのときの打球の音はふつうのヒットの音とちがってカン高い。この音を聞きたい人は、以上の2つの点をマークせよ!!

HVC-BA ベースボール

VS.コンピュータ

これでコンピュータ相手では負けっこない!!

コンピュータとの戦いで知っておくといいのは、回が早いうち（1～3回ぐらい）はコンピュータは弱いということだ。

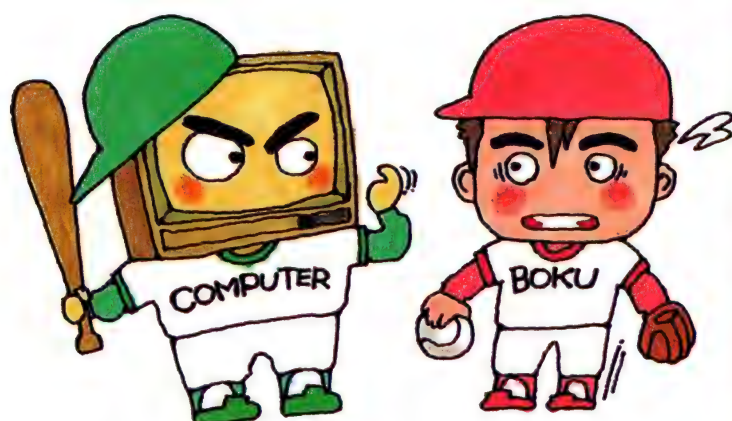
ところが後半になったり、こちら側が大量のリードを奪ったりすると、突然強くなり反撃してくる。回が早いうちにできるだけ点をかせぐようにしよう。

コンピュータ相手の守備について説明しよう。投げる球だが、これはなにを投げてもたいして変わりない。ただし、ランナーがいると、たまに盗塁をやらかすので、速球をポンポンストライクゾーンに投げてやろう。投球で苦労する必要はない。

あとコンピュータ側のランナーは正確に進塁するので、刺そうとは思わないことだ。

さて、キミの攻撃だ。コンピュータの投げる球は、ストライクとボールがわりとはっきりしている。しかし、投球パターンはない。ただし、ボールカウントが3ボールになると、つぎはストライクと思ってまず間違いない。

ランナーがでたら、なんとしても二塁まで進塁させよう。二塁まで進塁できたら、1点入ったも同然だ。あとは、塁間をいったりきたりする例のテクニックを使用すれば、コンピュータはすぐ送球ミスをするので、らくらく、ランナーをホームにかえすことができる。この方法で、かせげるだけ点をかせごう。

最後に、もしコンピュータ側を完封できたら（ぼくはいまだにしたことがない）、キミはベースボールＶＳコンピュータ戦の天才だ。がんばってみてね。

VS・トモダチ

これでチャンピオンフラッグはキミのものだ!!

コンピュータ相手とちがって、キミの友だちが相手だと、守備にしても攻撃にしてもかけひきが必要になってくる。

まず投球パターンとして、ボール球を利用しよう。またタイミングをはずすためにスローボールもうまく使うことだ。

これは完全に心理戦だ。早く相手の性格（やたらにバットを振ってくるやつか、

じっくり型かなど）を見きわめて対処しよう。

塁間をいったりきたりするテクニックは初心者や短気な性格の持ち主には有効だ。逆にキミがもしこれをやられたら、敵ランナーが進塁したい塁に球を投げてじっとガマンの子になろう。これがいちばん確実な方法だから。

ランナー進塁が微妙なタイミングでも、とにかく迷わず走ってしまおう。二塁と本塁は、見かけよりセーフの判定があまいことも計算に入れること。アウト臭いタイミングのときは、ランナーをバックさせ、塁間をいったりきたりするテクニックを使うことになる。

盗塁やヒット＆ラン作戦も忘れてはいけない。この点はＶＳコンピュータのときと同じだ。

あと、雑音作戦もわりときさめがある。「スピードボール!!」と言ってスローボールを投げたり、「カーブ!!」と言ってシュートを投げるのもよい作戦だろう。

あと、点がとれそうなときはスクイズをしてでも点をかせぐこと。確実に加点していって、相手のやる気を失わせるのも作戦だ。

さあ、いよいよペナントレース開幕だ。優勝チームはきっとキミのひきいるチームだよ、ね!?

神話集

1 カープは強い

赤いユニホームのカープは打撃も守備も強い。これは数百ゲームやった実感である。カープを選べるチャンスがあったら見逃すな!!

2 波にのったらチャンス!!

ヒットが2本、3本とつづけてでたときは、つぎのバッターもヒットがでやすい。自信をもってバッターボックスに立ち、バットを振ろう。

3 スロー返球

いままで3回ほど、外野ゴロをとった野手の返球が超スローボールとなり、返球の間にゆうゆうとランニングホームランができた。

4 Uターン球

あるとき、キャッチャーが一塁に牽制をしたら、本塁と一塁の間で球がUターンして、キャッチャーに戻ってきたことがあった。魔球だ!

5回以降の怪奇現象

コールドゲームって、見た?

5回以降、2アウトになってから、スリーバントを失敗しよう。このスリーバント、フライにならないようにころがしてアウトにするんだよ。このとき、ランナーはいてもいなくてもよい。すると、〝CALLED〞の表示が出て、ゲームが終わってしまうことがある。

コールドゲームにならない場合でも、右のページのような現象が……。

5 ランナーがいるとヒットがでやすい

これも数百ゲームやった経験によるのだが、ランナーがいるとヒットがでやすい。内野手がベースカバーに入るからなのかもしれないが!?

6 ランナーがちゃんとベンチに戻る?

内野ゴロを打った。一塁送球アウト。ここでふつうはランナーは消えるのだが、なにを思ったかランナーがベンチ方向へ走りだし、消えた!?

7 ピッチャーとキャッチャーの合体

うまいぐあいにキャッチャーフライを打ち上げると、それを取りにピッチャーとキャッチャーがみごとに合体して、そのフライを取るのでした。

8 画面いっぱいのボール

速球をジャストミートのタイミングでキャッチャーフライにする。すると球が画面に向かってきて、ついには画面いっぱいのボールとなる。

9 打球はおそく、三遊間へ

このベースボールでは三遊間や一、二塁間の当たりは速いゴロよりおそいゴロのほうが抜けやすいので、なるべくボテボテゴロを打とう!!

おかしな出来事がつぎつぎと!!

さて、どんな現象がおきるかというと、

- 打った球が空間で直角に曲がる。
- 選手が盆おどりをはじめる。
- 守備側が全員ベンチに帰ってしまう。
- 一、三塁間の盗塁ができる。

などなど、もうムチャクチャだ。 ただし、なにもおきないこともあるよ。

キミも新しいパターンを発見して、友だちに自慢しよう。

あれ!? ルール違反だぞ!!

写真を見てくれたまえ。フライなのにランナーがとびだしてしまっているね。ほんとうならランナーをあわてて戻さなくちゃならないんだけど、このままで功撃側も守備側も、なにもしないで見ていよう。ランナーは進塁して、そのうちいつものピッチャーが投げる画面になる。するとこのベースボールではランナーはほんとうに進塁したことになってしまうのだ。必勝法とは関係ないが、こんなルール違反ができるというお話。

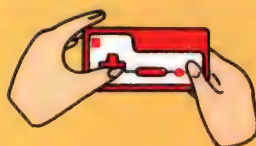
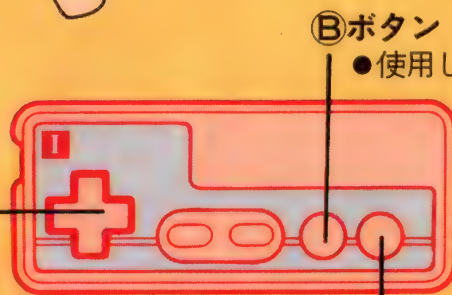
めざせプロゴルファー、お父さんとマッチプレイだ！

ゴルフ

任天堂	HVC-GF	¥4,500

実際のゴルフと同じように楽しめる、本格的なゴルフゲーム。コース上には風が吹いていて、プレイするたびに風向きや風速が変化していく。この風をどう読むかが、ゲームのポイントだ。25アンダーも夢じゃないぞ！

あそび方

ＯＵＴ９ホール、ＩＮ９ホールの合計18ホールをまわり、打数の少なさを競うゲームだ。１人で楽しむ〝１プレイヤー・ストロークプレイ〟と２人で楽しむ〝２プレイヤー・ストロークプレイ〟、〝２プレイヤー・マッチプレイ〟がある。ストロークプレイは、18ホールの総ストローク数（打数）で勝負を決めるゲーム。マッチプレイは、１ホールごとの勝敗を競うゲームで、勝ったほうをアップ、負けたほうをダウンという。１ホール勝てばワン・アップとなり、勝ったホールの数を競っていくゲームだ。打数が同じホールは引き分けになる。

コントローラの使い方

Ⓑボタン
●使用しない

ボタン
●上下でクラブの選択
●左右でプレイヤーの向きを変える

Ⓐボタン
1.バックスイング
2.トップの位置を決める
3.インパクトの位置を決める

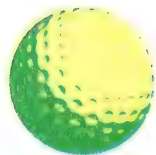
プロの道具・クラブの選び方

まず最初にゴルファーの必需品、クラブの勉強をしておこう。プロゴルファーは、大きなキャディ・バッグに何本ものクラブを入れて、コースに出ていく。野球ならばバット1本で、どんなタマでも打つことができるが、ゴルフはそんなわけにはいかない。ホールまでの距離や風の状態に応じて、最適のクラブを選び出さなければならない。そのためにたくさんのクラブをわざわざ持って歩かなければならないのだ。

もちろんこのファミコンのゴルフでも毎回クラブを選んでいかなければならない。そして、最適のクラブを選ぶことがスコアを縮めるための第一歩なのだ。そのためには、それぞれのクラブの特徴と使い方を知っておくことが必要だ。ファミコンのゴルフで使えるクラブは全部で14本、キミのキャディ・バッグのなかには、下の表の順番でクラブが並んでいるので、✚ボタンの上下でクラブを選び出すことができる。

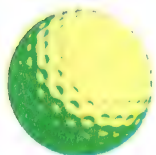
クラブの種類

記号	呼び方	飛距離
1 W	ドライバー	240m
3 W	スプーン	220m
4 W	バッフィー	210m
1 I	ロング・アイアン	195m
3 I	ロング・アイアン	175m
4 I	ロング・アイアン	165m
5 I	ミドル・アイアン	155m
6 I	ミドル・アイアン	145m
7 I	ショート・アイアン	130m
8 I	ショート・アイアン	115m
9 I	ショート・アイアン	100m
P W	ピッチング・ウェッジ	80m
S W	サンド・ウェッジ	60m
P T	パター	30m

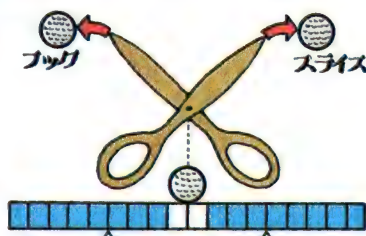
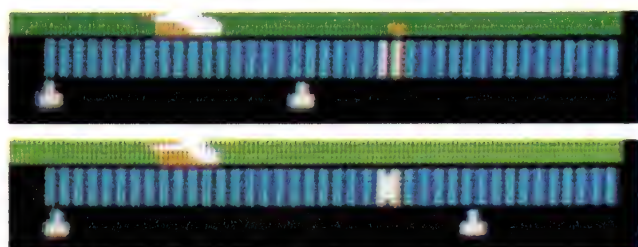
さて、各クラブの特徴だが、まず飛距離は左の表のとおり。１Wがもっとも遠くに飛ばせるので（スーパーショットなら280m)、第１打はほとんどこのクラブを使う。そして、第２打以降は、距離に応じて、３W〜９Iまでを選んでいくのだ。PWとSWは、ボールを高く上げられるので、落下したときにボールがあまりころがっていかないのだ。グリーンの近くからホールをねらうときに使用する。また、バンカーを脱出するときにはSWが使われる。そしてPTは、グリーンの上やグリーン付近でボールをスムースにころがすためのクラブだ。

プロへの道はスイングからはじまる

クラブの選び方を覚えたら、つぎはスイングの勉強だ。ボールを飛ばすためには、Ａボタンを３回押さなければならない。１回目でバックスイングを開始。２回目でトップ(振り上げの頂点)の位置を決める。打力メーターのいちばん左で止めるのがベスト。そして３回目がインパクト(ボールを打つ)の位置だ。メーターの白いところで止められるようにしよう。

◀トップの位置をメーターのいちばん左にすると、ボールをもっとも遠くに飛ばせる。

▶白いラインに合わせてインパクトの位置を決める。これでボールはまっすぐ飛ぶ。

フック&スライス・右に左に自由自在

ボールをまっすぐ飛ばせるようになったら、今度は打ったボールを左右にまげることを覚えよう。プレイヤーは22.5度ずつしか方向を変えられないし、風の影響も受けるので、左右にボールをまげるテクニックは大切だ。

インパクトの位置を白いラインの左側にすれば右にまがり(スライス)、右側にすれば左にまがる(フック)。

ナイス・オン/冷静に芝目を読もう

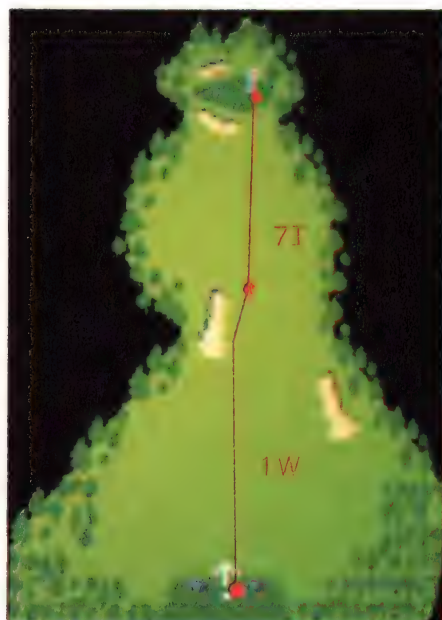
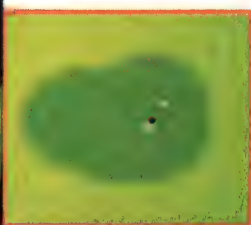
グリーンに乗ったら芝目を読まなければならない。グリーンには、Ｖマークで芝目の向きと強さ（マークが多いほど強い）が示されているので、ボールがどの方向に流されるかを、よく考えて打つようにしよう。たとえば右の写真。下に向かった強い芝目のグリーンだ。＋印はプレイヤーの位置とホールの位置をむすんだ直線上に表示されている。が、このまま打ったのでは左に大きくそれてしまう。こんな場合はすこし右の方をねらって打たなければならない。

18ホール

コース別必勝ガイド

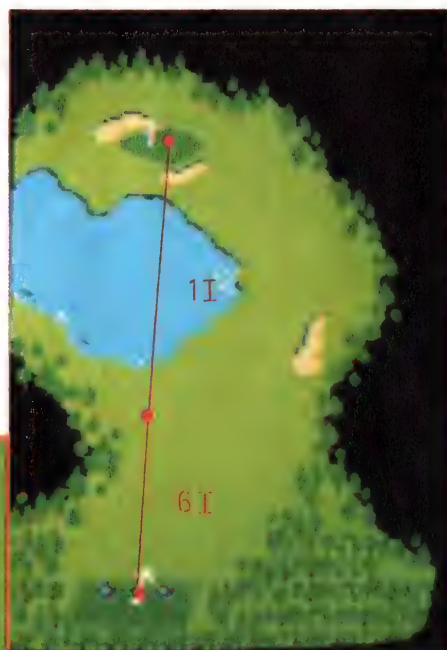
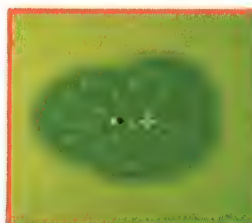
基本をマスターしたら、いよいよコースに出ての実践プレイだ。各コース上には無風状態を想定して基本的なコースと使用クラブを示しておく。

フェアウェイの風に注意!!

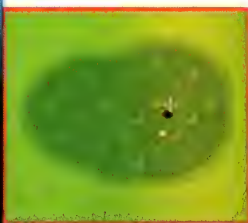
OUT 1 中央のバンカーに注意しよう

▼芝目は弱いので、ホールまでの距離が短いときには、あまり影響はうけない。

ティ・グラウンド（第1打を打つ場所）からホールまでは、ほぼ一直線。注意しなければならないのは、中央のバンカーだけだ。第1打を1Wで打つと、ちょうど落下点にあたるところにこのバンカーがあるのだ。このバンカーを避けるために、第1打をすこしスライスぎみに打つことが大切だ。第2打は、6Iで軽く打ってみるのもいいだろう。

OUT 2 6Iで池の手前に落とそう

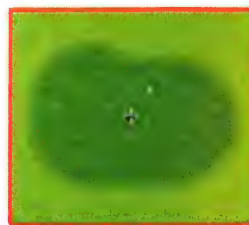
ティ・グラウンドとグリーンのあいだに池があるので、普通に考えれば池のちょっと右側をねらって1Wで打つ。が、これでいくと、池の右側にあるバンカーにつかまりやすい。そこで基本を無視して6Iで第1打を打ってみよう。おもいきり打っても（ただし10m以上の追い風には注意）池に落ちることはない。続いて1Iで第2打を打てば軽くオンできる。

▼ななめに向いた芝目だが、弱いので、ロング・パター以外は気にしなくていい。

OUT 3 追い風に乗ってホールインワン

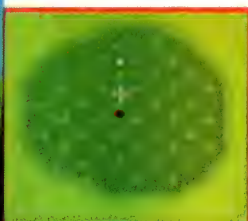
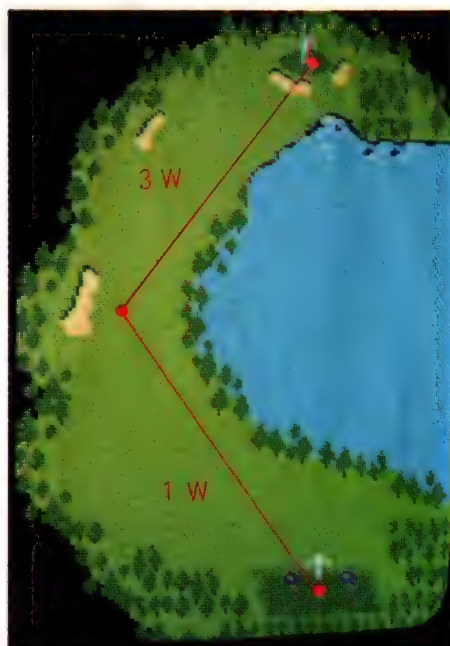
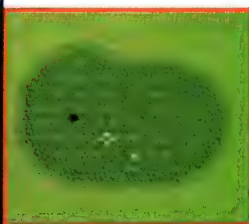
▼これも第２ホールと同じような芝目。とくに問題のないグリーンだ。

ここは197mのショート・ホール。夢のホールインワンをねらえるコースだ。追い風が吹いているときには３Ｗを選ぶ。それ以外は１Ｗでやや押さえぎみのスイングでねらってみよう。ただし、コントロールに自信がない人は、３Ｗで確実にオンすることをめざそう。ホールインワンを出してもただのイーグルあつかいで、特別の祝福はしてもらえない。

OUT 4 急がばまわれ。ちょっと右をねらう

ティ・グラウンドからグリーンまで、いっきに飛ばそう、というのは無理な話。矢印についついのせられてしまいそうだが、とりあえず、矢印1つぶん右をねらって１Ｗでおもいきり打つ。第２打は落下点と風の状態を見て、5Ｉ ～ 7Ｉ で。ちなみに風は最大15mまでで、０～５ｍはほとんど影響なし、５～10mはやや影響あり、10m以上は影響大と考えるとよい。

▼あいかわらず弱い芝目なので、この程度の距離でも、まっすぐ打てる。

OUT 5 イーグルをめざして果敢にいく

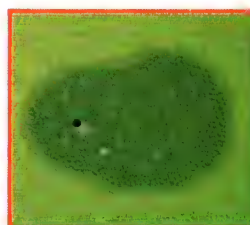
▼ちょっと強めの芝だ。この距離だと、十印をすこし左に動かさなければダメ。

まんなかに大きな池。さすがによけてとおるしかないので、矢印1つぶん左に向けて、１Ｗでかっ飛ばす。風向きによっては、池のまわりの木にひっかかることもあるので、すこしフックぎみに打つほうがいいだろう。第２打は３Ｗで、うまくやれば２打目でオンだ。ここはパー５のロングホールなので、イーグルをねらって果敢に攻めよう。

OUT 6 左の島を足場に、2段ジャンプ

池のなかに島が3つ。左右の島を使わなければグリーンのある島へは行けない。どちらを使うかは好みの問題かもしれないが、左のほうが、多少有利なようだ。そこで、矢印の向いているほうに、そのまま1Wで打ってみよう。風向きによっては少しフックぎみに打ったほうがいいだろう。池に落ちるギリギリのところに飛ばせればラッキー。第2打は6Iで。

▼ここも強めの芝。ホールのむこうは水なので、グリーンの外に出さないように。

OUT 7 みごとな川越えショットに拍手!

なんでこんなところに川があるんだ!と思わず怒ってしまいたいほど、いやなコースだ。でも、ここが腕の見せ場と思ってがんばろう。まず、矢印どおりに1Wでフル・スイング。ただし、スライスさせないと左の林につっこんでOB。スライスさせすぎると川のなか。うまくフェアウェイに落とせれば拍手。つぎは5Iでナイス・オン! やったね。

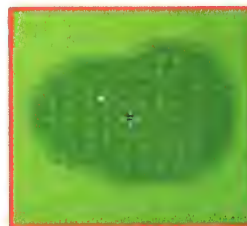
▼弱めの芝。この距離なら、ほんのすこし右をねらったほうが安全。

OUT 8 右のフェアウェイは無視しよう

右に広いフェアウェイ。でも、ずいぶん遠回りになってしまう。そこで、もちろん、中央の丸いフェアウェイをねらっていくわけだ。よほど強い風が吹いていないかぎり、3Wでこのフェアウェイにボールを落とすことができる。第2打は3Iか4Iで。手前のバンカーに落とすとやっかいなので慎重に。2打目でオンできればイーグルチャンスだ。

▼強めの芝。上から下に打つときは、かなり遠くに流れるので、要注意。

OUT 9 一見むずかしそう。じつは簡単（かんたん）

ティ・グラウンドからグリーンまでのあいだに、細いクネクネしたフェアウェイがつづいているが、ここに落とそうなどと考えてはいけない。１Ｗでおもいきりたたいて、いっきにオンさせよう。運がよければホールインワンの可能性もある。一見むずかしそうだが、とても簡単なコースなので、リラックスしてチャレンジしよう。これでアウト・コース終了だ。

▼かなり強い芝。芝目の方向に強めに打つと、外の水に落ちるので注意。

コース上には8方向に15m以下の風が吹く

プレイするたびに向きと強さの変わる風。この風を計算してクラブとショットの強さを考える。

追い風10mで飛距離も10mアップ

風を頭に入れてクラブを選ぶのはなかなかむずかしい。そこで、ひとつの目安として、風の速度をそのまま飛距離に加えてみるといいだろう。(4Wで追い風10mなら220m,とする)むかい風10mなら200m。つまり、3Wで打つところで、10mの追い風が吹いていれば、4Wで十分ということだ。完全ではないが、役だつ公式だ。

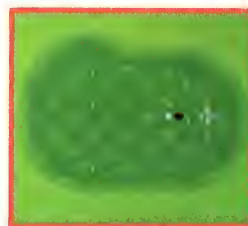
IN 10 ひさびさの広いフェアウェイ

さあ、いよいよイン・コース。後半最初のコースはフェアウェイも広く、やりやすいコースだ。第１打はすなおに１Ｗでまっすぐ飛ばす。風向きによっては多少フックやスライスをかけないと、ＯＢになったり、バンカーにつかまる可能性もあるが、まずだいじょうぶだろう。第２打は７Ｉで決める。ホールをねらいすぎると左のバンカーに落ちるので注意しよう。

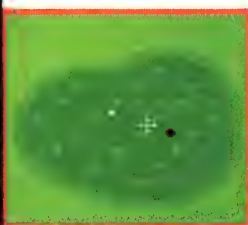
▼これもかなり強い芝。芝目の方向にはバンカーがあるので、ころがしすぎに注意。

IN 11 ワン・オンできなきゃ、水のなか

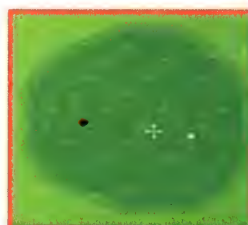
ここはなかなかむずかしいコース。遠くに飛ばしすぎてもダメ、手前すぎてもダメ。きっちりワン・オンを決めなければならない。クラブの選択がとくに重要なので、慎重に。風がなければ４Ｗ、風が強いときは３Ｗか１Ｉで。ちょっとスライスをかけるとホールインワンもねらえるが、かけすぎると、水のなかなので、無理をしないでバーディでガマンかな。

▼芝目は弱い。このように、ホールぎりぎりのボールはＡボタン１回でもINする。

IN 12 暗いOBエリアが無気味なコース

▼弱めの芝。この位置でこの距離なら、パターは少し強めに打とう。

クネッとまがったいやなコース。悩んでいてもしかたがないので、１Ｗでフルスイング。飛ばせるところまで飛ばす。ただし、フェアウェイが細くなっているので、ＯＢにならないように、風を十分頭に入れておかなければならない。２打目は３Ｉか４Ｉで、闇のなかをとおってグリーンをめざそう。ツー・オンできれば文句なしというところだ。

IN 13 どの島を使うかがポイント

中央の島をねらいたい気持ちはわかるけど、よほど強い追い風が吹いていないかぎり、まず無理。とりあえず右の手前の島をねらう。矢印を２つぶん右へ向けて、４Ｗでフルスイング。ここで大きくフックをきかせて水ぎわにボールを落とす。ここからならば１Ｗでグリーンの島にとどくはず。ただしギリギリなので、確実にフルスイングを決めること。

▼芝は弱いが、距離がかなりあるので、ホールよりも下のほうをねらって打とう。

IN14 絶好のホールインワン・チャンス

ここは比較的らくなショートホール。矢印の指示どおりの方向に４Ｉでフルスイング。右に大きくスライスさせて、ホールの方向にすこし修正する。風向きによっては、正面に向けて打ち、左へフックさせる方法もある。もっともホールインワンをねらいやすいコースなので、果敢にチャレンジしていこう。弱気で打つと、手前のバンカーにつかまるぞ。

▼かなり強い芝。このぐらいの距離でも影響をうけるので、注意しよう。

IN15 島の上のせまいフェアウェイ

６番ホールと同じような、島が点々としたコース。やっぱり１Ｗで奥の島をねらいたくなるが、ここも追い風にのらないとまず無理。しかたがないので３Ｉでフックぎみに打ち、手前の島をねらおう。うまくコントロールしないと水のなかに落ちてしまうので、とくに慎重に。第２打は６Ｉでいっきにオンをめざそう。手前の水のなかに落とさないように。

▼芝は弱いが、ここも、ホールの向こうはすぐ水なので、打ちすぎに注意。

島の次はやっぱり川、いやだ

島をクリアしたら、つぎはやっぱり川。とにかくやりにくいコースだ。川の右側はほとんどフェアウェイがないので、とりあえず、左側の広いフェアウェイにボールを出そう。１Ｗで矢印１つぶん左に向けて、スライスぎみに打つ。うまくスライスさせないとバンカーに落ちてしまうので要注意。うまくいったら５Ｉでオンをねらおう。手前のバンカーに注意。

▼芝はそれほど強くはないが、この距離ならすこし強めにホールの上をねらおう。

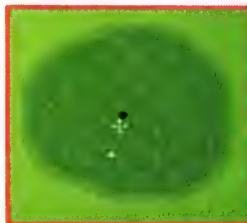
IN 17 林越えのショットにチャレンジ

〝く〟の字形にまがったミドル・ホール。左の広いフェアウェイに出すという安全策もあるが、追い風や、無風に近いときには、おもいきって林越えにチャレンジしてみよう。矢印1つぶん左に向けて、おもいきりストレートに打つ。これでギリギリ林を越えられるので、つぎは4Ｉでらくにツー・オンできるはずだ。グリーンの向こうのバンカーに落とさないように。

▼かなり強い芝だ。この距離でも多少、芝目を気にしたほうがよさそうだ。

IN 18 さすがにむずかしい最終ホール

さあ、いよいよ最終ホール。17番ホールを裏返したようなコースだが、さすがに林越えは無理。1Wで矢印2つぶん右をねらう。バンカーに落とさないようにフックぎみにフルスイング。ここからがむずかしい。１Ｗでは飛びすぎるし、３Ｗではグリーンにとどかない。３Ｗでツー・オンをあきらめるのも安全策だが、１Ｗでおさえぎみに打ってオンをねらおう。

▼最後は普通の芝。この距離なら、すこし左をねらうのがいいだろう。

グリーンの手前に落ちたらSWで

おしくもグリーンの手前に落ちてしまったときには、ＳＷを使ってみよう。パターで打つという方法もあるが、ＳＷで軽く打つと意外とインしやすいのだ。ただし、距離によって力の入れかたを微妙に変えなければならないので、何度か練習してコツを覚えよう。

18ホールまでの、基本的な攻略法を書いてきたが、これはあくまでも無風状態を想定してのものだ。実際にプレイしてみると風の影響を受けるので、なかなかこのとおりにいかないだろう。そこはプレイヤー自身の経験とカンで、対処していくしかない。確実にフルスイングすることと、正確にクラブを選択することをこころがけよう。

HVC-GF
ゴルフ

ねらいをさだめて、ゴールへシュートしよう!!

サッカー

任天堂 | HVC-SC | ¥4,900

ドリブル! パス! シュート! やった。きまった。サッカーのこんなだいごみが、キミのファミコンでも、あじわえるようになったんだ。これからの説明を読めば、相手がコンピュータだろうが友だちだろうが、もう無敵さ!!

あそび方

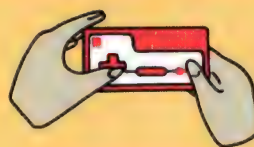
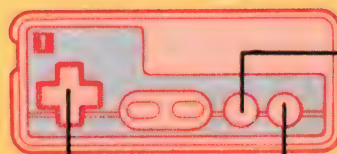
このサッカーのコントローラの使い方はたいへん難かしい。とくに✚ボタンの役割が重要だ。

✚ボタンは、プレイヤーを動かす、パスしたいプレイヤーを指定する、シュートするときの方向を決める、の3つの指定をするんだけど、この3つの指定を一度におこなうことができるので、注意しないと、思ったことが実行できなかったりする。

このファミコン用サッカーの必勝法の第一歩は、まず、✚ボタンの使い方をマスターすることにある。✚ボタンの各機能をしっかり理解して、ひとつひとつマスターしていこう。

コントローラの使い方

Ⓑボタン●パスする

Ⓐボタン
●進行方向にキックまたはシュートする

✚ボタン
①プレイヤーを動かす
②パスしたいプレイヤーを指定する
③シュートの方向を決める
※①と②は上下左右に、③は上下のみ作動する

ドリブル&フェイント

サッカーの基本。それがドリブルとフェイントだ。

▲やった!! みごとに敵の攻撃をかわしたぞ!! あとはゴールに向かって一直線だ。

このサッカーの奥技を見きわめたいのなら、まずマスターしなければならないのはドリブルだ。

一見簡単(カンタン)そうなドリブルだけど、自分の思うようにボールをドリブルするには、それなりの練習が必要だ。このドリブルの練習をつむことが、ひいてはフェイントの練習にもなる。

さて、ドリブルの練習をつんだら、つぎはフェイントだ。まず写真を①②③の順番に見てくれたまえ。見ればわかるように、これは、ボールを奪いにきた敵をフェイントでみごとにかわしたところだ。キミもこんなタイミングで敵をかわしてくれ。

最後は、サイドラインドリブル。写真④だ。このようにドリブルしていると、もし敵がボールを取りにきても、敵はラインの外にボールを出すだけだ。覚えておいていいワザだ。

▲さあ、敵がせまってきたぞ。フェイントの準備はOKかな？

▲当面の敵はかわした。つぎの敵にあうまで、慎重にドリブルしていこう。

▲これが、必殺ラインぎわドリブル。敵は手をだせないぞ。

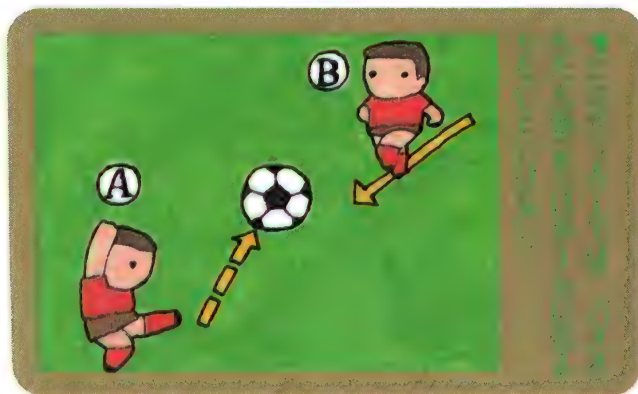
パス

敵に囲まれたら、パスしよう。

写真を見てくれたまえ。このサッカーでは、パスするとき、パスされた方は、ボールに向かって走っていって、パスをうけないと、ボールを敵に取られてしまうことが多い。

だから、初心者にとってはパスはあまり効率のいいものではないのだ。このことをよく覚えておこう。

パスは、敵に囲まれてしまって、どうしようもないときに使うようにしよう。

◀ウワッ、敵がせまってきた。これは味方にパスしよう。「エイッ!! パスだぞ!!」

シュート

さあ、ゴールまできた。狙(ねら)いさだめてシュートだ。

シュート、それはサッカーでいちばんはなやかな部分だ。

さて、ドリブルをうまくきめたり、敵のボールを奪(うば)ったりして、敵のゴール近くまできたら、まず、ゴールキーパーの位置に注意しよう。

敵のキーパーが、ゴールの近くにいるときはチャンスだ。ドリブルをつづけながら、ねらいをさだめてシュートしよう。

逆に、ゴールキーパーが、ボールを持っている人のそばにいるときは、シュートをしても失敗する確率が高い。

このようなときは、ゴールキーパーをかわすために、ドリブル&フェイントをおこなおう。

うまくゴールキーパーをぬくことができればＯＫ。あとはシュートするもよし、そのままドリブルしながら走っていくのもよし、という具合に、ほぼ確実にゴールすることができるだろう。最後にひと言(こと)。シュートしようかどうか迷うようなときは、とにかくシュートしてしまうようにしよう。

▶チャンス、ねらいを定(さだ)めてシュートだ。うまくきまってくれよ。

対ゴールキーパー3段攻撃

シュートに失敗してもあきらめるな。まだ手はある。

◀キーパーがボールを取ったところへダッシュしていき、キーパーがボールをけったところをすばやくけりかえす。

「あ〜あ、シュートしたのに取られちゃった」。でも、あきらめちゃいけない。ボールを持っているキーパーに攻撃をかけることが可能だからだ。

左の連続写真を見てほしい。

①まず、ボールを持ったキーパーへ向かって猛然とダッシュ。

②キーパーがけったボールを体全体でうけとめる。

③体でうけとめたボールを、すばやくけってシュートする。

この３段攻撃がうまくきまったときはカイカンだ。

ところで、この３段攻撃にたいするキーパーからのかえしワザがある。そのワザを覚えれば、キーパーはこの攻撃を防ぐことができる。くわしくは、135ページの「ゴールキック」のところを見よう。

オフサイド

オフサイドには気をつけよう。

サッカーにはオフサイドというルールがある。オフサイドとは、敵のゴールと味方の間にゴールキーパーを除(のぞ)いて敵がいないとき、その味方へ向かってパスすることをいう。このオフサイドをやってしまうと、敵にボールの権利がとられてしまう。このオフサイドをやらないためには、ロングパスをしないことだ。(とはいっても、どうしてもロングパスしたいこともあるから、困ってしまう)

スローイン

スローインで、ボールをうまく誘導しよう。

◀さて、どこに投げるのがいいかな。よし、ここだ。おいいくぞ〜〜〜。

スローインも、パスと同じように、パスされた人は、急いでボールの方向へ走って取りにいかなくてはならない。

さて、スローインはパスよりも危険度が高い。つまり敵にボールを取られやすいのだ。そこで、スローインは、なるべく近い味方に向かってすること。

どうにもうまい場所がないときには、敵のゴール方向へ向かってスローインするようにしよう。

ところで、このサッカーのスローインで、不思議なことがひとつある。

たとえば、敵がサイドラインをわってボールを出してしまったとき、ボールが出た近くの味方がスローインすればいいと思うんだけど、なぜか、ボールが出た場所からいちばん遠いところにいる味方がやってくるのだ。なぜだかわかった人はぜひ教えてくださいね。

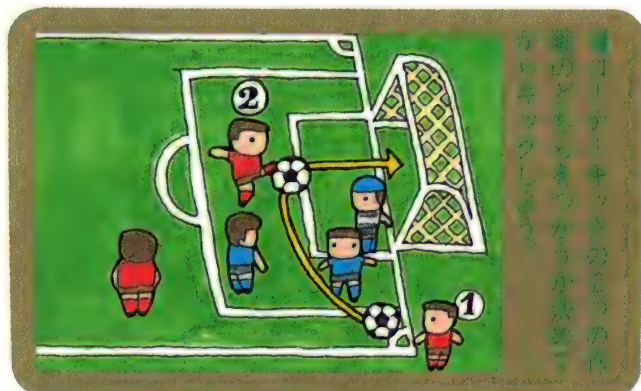
コーナーキック

チャンスだ。ねらいをさだめて一気にゴールだ。

▲よし、ねらいはさだまった。ゴール左ギリギリにボールを上げて、シュートだ。

図を見てほしい。この矢印の方向へコーナーキックをするのが理想なんだ。

とくに目的がないときは、こういうボールになるようにけろう。

コーナーキックにはもうひとつ、ゴールからはなれるようにキックする手がある。これを、ゴールの近くに敵が集まっているときにやると、敵がみんな集まってきて、ゴール前がガラアキになる。

P·K戦

P·K合戦だ。決戦のとききたり。

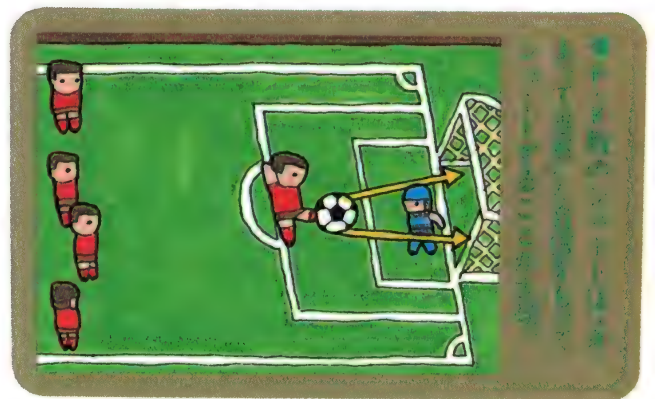
同点のまま、前半、後半が終わってしまうと、P・K戦がはじまる。

P・K戦とは、両チームの選手がひとりずつ順番に、ゴール前からシュート合戦をすることだ。

このP・K戦のコツは、シュートするときに✚ボタンの上か下を押しながらシュートすること。すると、ゴールぎりぎりのシュートができる。

ゴールキーパーがどちらに動くかを、カンで判断することも大事だよ。

慣(な)れれば、80%ぐらいの確率でシュートがきまるようになるぞ。

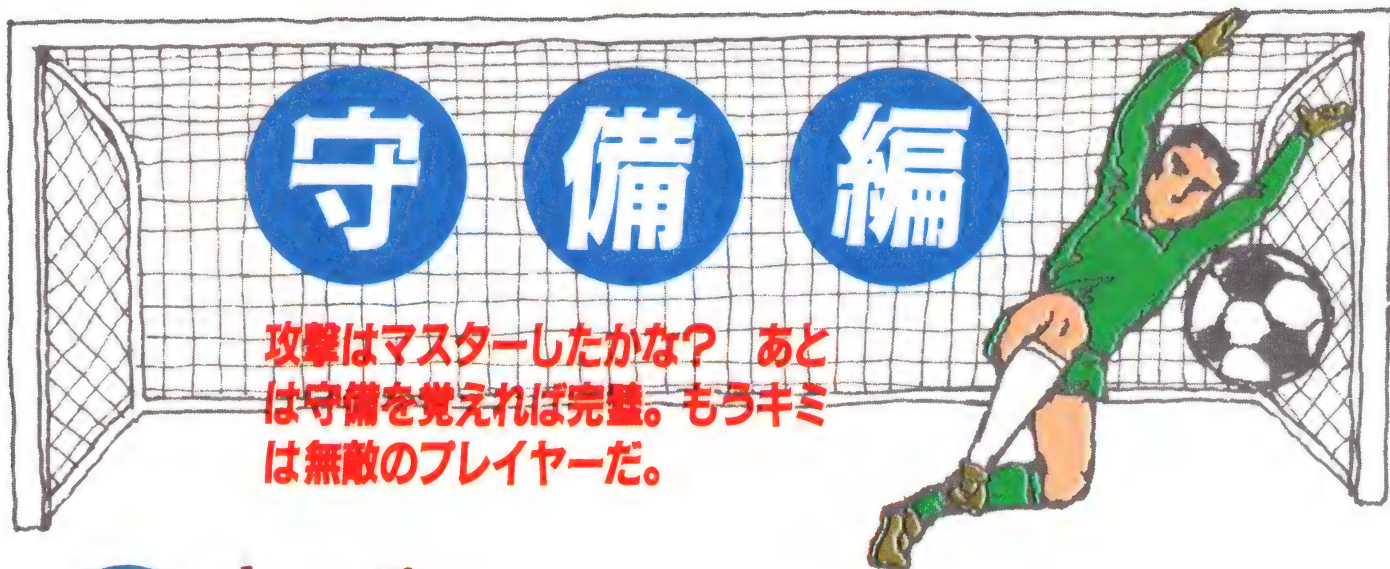
▲さあ、これで勝敗が決まる。右にけるか、左にけるか。よし、右に向かってシュート。

相手にボールをださせる

あぶなくなったら、じっとしているにかぎる。

まず、サイドラインに沿(そ)って立ち、ななめに動くようにして、サイドラインぎりぎり（見方によってはサイドラインをわっているように見える）に立つ。これは、ドリブル&フェイントで解説したサイドラインドリブルワザと同じ場所だ。

さて、ここで待っていると、そのうち敵がボールを取りにやってくる。だが、敵はボールを取ろうとしてボールを押し出し、サイドラインをわってしまうのだ。つまりこの場所は、ボールを取られることは絶対にないという、まことにけっこうな場所なのだ。

だから、この場所でパスする場所をじっくりねらうとか、味方のフォーメーションが良くなるまで待つなど、いろいろな使い方ができるわけだ。

◀果報は寝て待て。ここにいれば敵がボールを勝手に出してしまうぞ。

キーパー

守備のカナメは、なんといってもゴールキーパーだ。

◀敵がシュート、ジャンプ一番、みごとにキャッチしたぞ。やったね！

このサッカーでは、キーパーは重要な役割をもっている。

実際、キーパーの使い方がうまければ、それだけでこのサッカー、なかなか負けない。

まず、シュートの受け止め方だが、相手がボールをシュートしてから、動く方向を決めるようにしよう。シュートされたボールの速度はわりとおそいので、タイミングさえ間違えなければたいていのシュートは取れる。

つぎに、シュートされる前にボールを取りにいくのも、重要なテクニックだ。

これは、相手がドリブルしながら、ゴールにせまってきたときに使うとよい。

このふたつのテクニックを十分に練習しよう。そうすれば、キミの守備の力はグンと高まること間違いない。

あと、オフサイドなどで、キーパーの近くからペナルティキックをする場合は、なるべくキーパーにパスするようにするのが安全だ。

以上、キーパー編でした。

◀シュートされる前に、果敢に前にでて敵のボールを奪いにいこう。

ボールにアタック
敵のボールは何度でも取りにいこう。

まず知っておきたいことはドリブルしながら走っている選手よりも、ないもしないで走っている選手のほうが足が速いということだ。

だから、ドリブルしている選手にはかならず追いつける。

◀写真の位置ぐらい近よれば相手のボールを奪うことが可能になる。

さて、追いついたら、ボールに果敢にアタックしよう。

もしボールを奪うことができたら、いままでボールを持っていた敵が走っていった方向とはちがう方向に走ることを忘れないこと。そうしないと、またすぐ追いつかれてボールを取られてしまうことがあるのだ。

あと、正面からボールを取りにいくのもよい。とくに、ゲームスタートのときなんかに有効だ。

ゴールキック
完全、確実ゴールキック法だ。

まず、前に書いた３段攻撃を絶対されない方法について。

キーパーがボールを取ったら、コントローラのどのキーにも触れないこと。

そうすれば、キーパーの近くにいる選手（敵も味方も）は自動的にキーパーから離(はな)れていく。ヘタにゴールキックをあせるとキーパーチャージをうけるので注意しよう。

つぎにゴールキックの方法。確実にセンターラインを越えるキックをする方法がある。ボールをけるとき、ける方向を決めるため、味方の選手を選択するわけだが、そのとき画面にうつっていない選手を選ぶこと（写真を参照）。これでOK、自信をもってゴールキックをすると、ボールはセンターラインを越えて飛んでいく。

▲これだけ知れば、いつも安全に、かつ正確にセンターラインを越すキックができる。

コンピュータ相手の必勝法を、キミにだけこっそりと教えちゃおう。

コンピュータ相手のサッカーでは、まず、ゴールキーパーの腕を上げておこう。では、レベル別の必勝法の説明だ。

レベル1は楽勝だ。敵はこっちが一直線にドリブルしているボールを取ることができないから、ただドリブルしていれば、ゴール前までいけちゃう。

レベル2、3では、フェイントなしでドリブルをしているとボールを取られてしまうから、フェイントをうまくまぜながらドリブルしよう。

しかし、ゴールキーパーの腕はイマイチなので守りがしっかりしていれば勝てる。

▲うっ、コンピュータが攻めてきた。キーパーにコントロールを移してがんばろう。

レベル4、5では、コンピュータもかなり強くなっている。とくにレベル5では、全体の動きも速くなり、パスを多用しないとボールが前に進まない。

なお、コンピュータはP・K戦はヘタクソ。P・K戦になったら必勝だ。

▲ハーフタイムにはチアガールたちのダンスがはじまる。ボンヤリ見てるもよし、後半の作戦をたてるもいいだろう。チアガールにあわせておどるなんてのも楽しいかもね。

▲試合に勝つとうれしいものだ。ホラ、画面の選手も、こんなに喜んでるじゃないか。

この姿を見るために、日々の訓練をおこたらないようにね。

キミのにっくき好敵手に勝つ方法。友だちに見せちゃだめだよ。

友だちとやるときは、まず、相手のレベルが問題になる。

たとえば、ゴールキックの方法や、キーパーチャージなどのワザを知っているのと知らないのでは大きくちがう。

キミと同じレベルの友だちとの戦いについては、残念だけどたいしたアドバイスができない。

しかし、こころえておいてもらいたいことがいくつかある。

まず、センターラインより自分のゴール側にボールがあるときには、パスをして、相手のエリアへボールを押しこんでしまおう。

つぎに、ボールを取ったら、サイドラインドリブルを使用して、少しでも前へ進むことを考えてほしい。

つぎに、シュートできるチャンスがあったら、少々ムリでもシュートしてしまおう。

あと、ちょっときたないけど、リードしているときは時間かせぎをして、タイムアウトをねらおう。

▲青のチーム“ゴールめがけてドリブルだ”。
赤のチーム“ボールをうばってシュートだ”。

かわった遊び方 1 自殺点の巻

▲実際の試合とは逆に、点数が少ないほうが勝ちというゲームをやってみない？ 写真のように自分で自分のゴールにボールをほうりこむんだ。なかなか楽しいからやってみてね。

かわった遊び方 2 スタート画面で遊ぶ

▲タイトル画面では、文字が左から右へ点滅している。ここでリセットボタンを押すと、どれかの文字が光ってるだろう。そこで、ねらった文字で止めるゲームはいかがかな？

特大付録 バグ・隠

ギャラガ オリオン座でココロなごむ

だれもが気がついていそうで、ちょっと気づかない隠れキャラがこれ。ゲームに夢中になっている人には、ちょっとわからないかもしれないね。デモ画面でもいいから、背景になっている星を見てみよう。ほら、キミたちもよく知っている星座が映っているだろう。左にあるのが北斗七星、まんなかにあるのがオリオン座だ。アーケードにはなかったこの隠れキャラ。なんとなくほのぼの気分をあじあわせてくれる。

◀左下に北斗七星、まんなかにオリオン座が見えるでしょう。

▶オリオン座の目じるしの3連星が美しいね。

れキャラ全集

PART・1

11ゲーム裏のウラ情報集

ギャラガ／アイスクライマー／バンゲリングベイ／クルクルランド／F1レース／ドンキーコングJR.／ナッツ&ミルク／サッカー／デビルワールド／ポパイ／ドンキーコング

PART・2

不思議がいっぱい！ ロードランナー

PART・3

バグ利用イタズラおもしろ画面集(ロードランナー)

おきて破りの必殺ギャラガななめ撃ち！

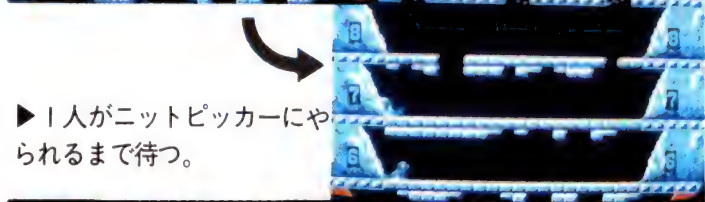
アーケードとちがってこのファミコン版のギャラガ、タテもヨコも短くてやりにくいのだが、こんな必殺ワザができるんだ。やりかたはカンタンで、2連射にするときと同じ要領で、敵にすいこまれるような位置にもってくる。そして、すいこまれたらミサイルを発射。ファミコンの場合くるくるまわりながらミサイルが撃てるのだ。たまに、すいこもうとしている敵の親玉に命中することもある。でも点数があがるわけじゃないよ。

◀すいこまれる位置までマイシップをもっていく。

▶すいこまれたらミサイル発射。ななめにミサイルが飛んでる。

アイスクライマー ジャンプ力が一気に倍増!

ポポやナナのジャンプ力を一気に2倍にする方法があるんだ。やり方としてはまずポポとナナをボーナスステージの前の段まで昇らせ、一度ジャンプすればボーナスステージに行ける位置におく。しばらくするとニットピッカーが飛んでくるので、そのままじっとしておく。するとどちらか一方がニットピッカーにやられるから、やられた方が飛び上がった瞬間、もう1人の方をボーナスステージにジャンプさせる。このタイミングがむずかしい。やられた方のキャラクターが氷にかわってしまってからではおそいよ。うまくいけば、やられた方のジャンプ力が約2倍になる。でもこれ、2倍になったからといってボーナスステージで得になるということはないのだ。

◀ボーナスステージの前まで2人を昇らせる。

▶1人がニットピッカーにやられるまで待つ。

◀やられた方が氷になる前にボーナスステージにジャンプ。

▶画面ではやられたポポが2倍ジャンプしている。

バンゲリングベイ 10,000点の"SPECIAL"

バンゲリングベイで、工場を破壊すると、ときどきでてくる"SPECIAL"。ふつうに工場を破壊すると5,000点なのに、これがでると、10,000点になる。この差はやっぱり大きいよね。

で、どうしたらこの"SPECIAL"がだせるかというと、これがじつにカンタン。ヘリコプターがダメージをうけるまえに工場を破壊すればＯＫ。ダメージが1以上になるとダメなので、ボートなどの攻撃にも注意しなければならない。

◀ダメージ0で工場を破壊すると、スペシャルの表示がでる。

▶スペシャルをだしたあとに空母にもどると、色が変わる。

パーフェクトでたった40点！

「やったぜ！　パーフェクト3,000点だ」

いつもは相手を時計でとめたり、池につき落としたり、スペシャルフラッグを横取りしたりと、いじわるしあっていた２人が、はじめて協力して達成したのが、このボーナスステージのパーフェクトだ。マリオなんかとちがって、めちゃムズカシイから喜びもいっそう大きいのだ。しかし、じつはここで任天堂がいじわるしているんだ。画面ではパーフェクト3,000点となっているが、スコアをよく見ると実際には40点しか増えていない。でも、パーフェクト画面が美しいから許しちゃおう。

▲やったぜ！　２人協力してパーフェクトだ!!

▲これでボーナス得点はいただき。一気に3000点アップだ。

▲あれ!?　おかしいぞ！　２人とも40点しか増えていない。

F1 レース　これがF1ターボだ！

あまりにも有名だけど、なかなかお目にかかることのできない隠れキャラがこのＦ１ターボだ。ターボにしたときの快感は、口ではいえないほど。以下の方法を１コースで何度もためしてみよう。

まず直線コースに入ったら、すぐインコースの路肩に右のタイヤを半分くらいのせる。ここで375kmぐらいはだしていてほしい。あとは目をつぶってぶっとばす。つぎのコーナーで路肩から離(はな)れるとき407km以上あり、なおかつほかのクルマが前をウロウロしていなければ、416kmだすことができ、これでターボになる。そうなればもうこっちのもの。497kmまでつっ走ろう。

▶インの路肩にタイヤをのせたまま走り、つぎのコーナーまでに407km以上はだしておく。

▲対抗車はいない。このまま416kmまでぶっとばせ!!

▶これがターボになった状態。操作性、加速性ともにバツグン。

ドンキーコングJR. コングもハイジャンプ

ドンキーコングJR.の2面でこの方法をつかえば、いちいち島をわたって右の方に行く必要がなく、一気にまんなかの動く島まで行けるんだ。

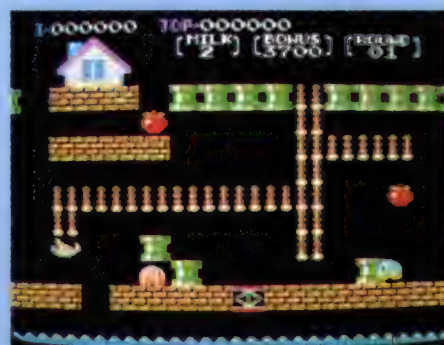
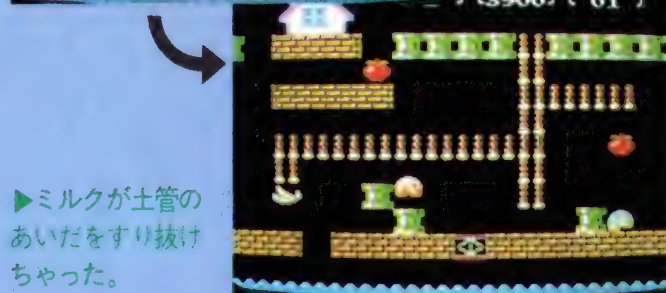
方法はカンタン。動く島がいちばん右はしにいったとき、コングをトランポリンにジャンプさせ､トランポリンに着地した瞬間、もう一度Ⓐボタンを押し、ジャンプさせる。するとコングがふつうの2倍くらいジャンプして、動く島にのるのだ。タイミングを間違えなければかんたんにできるので、時間の短縮にはもってこいなのだ。動く島にのりそこねても死ぬことはなく、となりの島にうつれるのだから、ここは果敢にトライしよう。

▲まずはタイミングをみはからってトランポリンにジャンプ。

▲トランポリンに着地した瞬間、もう一度Ⓐボタンでハイジャンプ。

▲やったネ！　おおまわりする手間をはぶいて、動く島に到着。

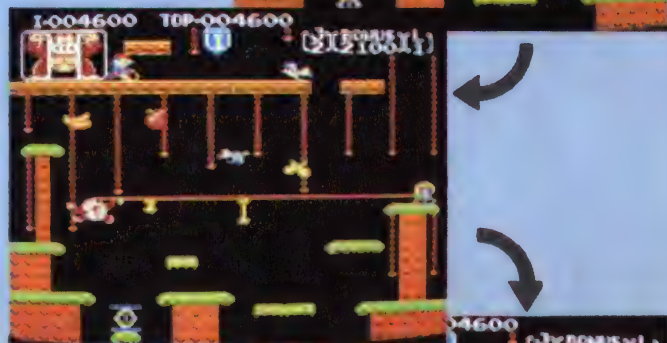
ナッツ&ミルク エディットで楽しもう!

エディット画面特有のバグがこれ。写真のように土管をななめにふたつおく。そして、ミルクを上にある土管の下におき、土管と土管が接しているところに向かって、ななめにジャンプする。するとミルクがその間をすりぬけてしまうのだ。本当にバグといっていいのかわからないけど、これを知らなければできない画面を作って、友だちにいじわるをしてみよう。オモシロイと思うよ。

◀エディットでこんな画面を作ってみる。

▶ミルクが土管のあいだをすり抜けちゃった。

あまりコングをいじめないでね!

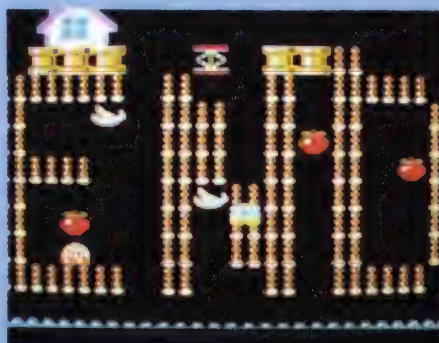
これも同じくドンキーコングJR.の2面でおこるオモシロ現象だ。この方法をやると、なんと腕がちぎれ、コングが泣きだしてしまうのだ。

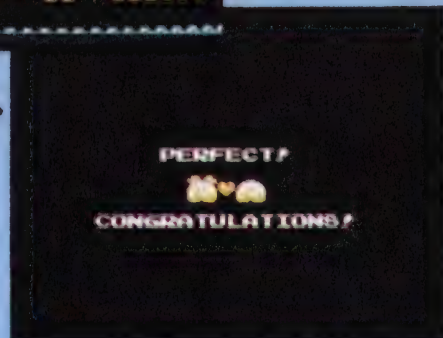
まず、動くつたから左の止まっているつたまでコングを移動させる。そして、ふたたび動くつたに移動するようにコングの左手をのばす。そこでつたにつかまりそうになる瞬間、下ボタンを押す。するとコングの腕がちぎれてしまうのだ。からだ半分が離(はな)れてしまうこともある。タイミングはむずかしい。

▶コングをいったんバナナのあるつたまで進ませる。

▲ふたたび、動いているつたに戻るようにコングの左手をのばす。

▶腕のちぎれたコングが泣きだしている。かわいそうだ。

コツコツやれば、ほめてもらえる

ナッツ&ミルクの50面をクリアするとでてくる隠れメッセージだ。エッ、50面をクリアしたのに、こんな画面はでてこなかったって…？　それはキミがラウンド選択機能を使って、50面をクリアしたからだろう。この画面をだすためには、ラウンド選択機能を使ってはいけないのだ。つまり、ちゃんと1面からスタートして、50面すべてをクリアしなければならない。コツコツとやった人へのごほうびだ。

◀1面からコツコツ進んで50面に到着。

▶無事50面をクリアすると、この画面がでる。

キーパーがシュート!

カートリッジのさしこみ方がちょっと悪かったりするとおこるのがこのバグ。写真を見ればわかるけど、みんな顔色が悪いだろう。このままプレイすると、ボールがやたら飛ぶんだ。スローインすれば反対のラインまで飛んでいくし、キックすれば場外ホームラン。そして、きわめつけはゴールキック。これがシュートになるのだ。ただしこのバグは、だそうと思ってでるものではない。

◀ゴールキーパーが一気に相手ゴールにナイスシュート！　選手たちが青ざめるはずだ。

悪魔空間をワープ!

楽しくて、ワザとしても使えるバグがこれ。なんとタマゴンがワープするのだ。どういうことかというと、タマゴンがまわりのねじり棒やカベを通過して反対側からでてくるのだ。

やりかたは、まずタマゴンをスクロールして消えていくゾーンまでもっていく。そして、おしりをカベに向けておいて、Ⓐか Ⓑボタンを押しつづける（こうすると、タマゴンがおしりをふる)。するとタマゴンがおしりからカベのなかに入り、反対側から出てくるのだ。一本道でメダマンやデビルにおいつめられたとき、この方法で逃げることができるのだ。しかし、タイミングはむずかしい。

▲スクロールしている方向のねじり棒まですばやくタマゴンを動かし、おしりを向ける。

▲おしりをねじり棒につけたままからだをゆすっているうちに、ねじり棒を通過。

▲やったぜ！　ワープ成功で反対側から出現。この手でデビルの魔の手からのがれよう。

ブルートを2回やっつけろ

ポパイの必殺2連続ノック・アウトを紹介しよう。これができるのは、2面と3面。とくに2面がやりやすいようだ。まず、ふつうにホーレン草を食べてブルートをやっつける。そのあとすぐに右下のブルート出現地帯に行って、何度もパンチをくりかえす。すると、ホウレン草パワーがきれるまえに出現したブルートを、もう一度やっつけられるのだ。パワーがきれるまえに2度やっつけなければならないので、1回目をできるだけ早くやっつけることが大切だ。ブルートを十分引きつけてから、ホウレン草を取るようにしよう。

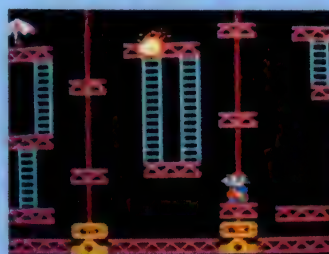
▲まず、ふつうにブルートをやっつける。

▲すぐに右下のブルート出現地帯に行って、パンチをくりかえす。

▲出現したブルートを、すぐにやっつけると、上に飛んでいく。

ドンキーコング マリオもたまにはお休み

知っていて得するわけじゃないけど、ゲームに疲れたときホッとするのがこんなバグ。ドンキーコングの2面で、写真のようにマリオが下の床に降り、歩きまわることができるんだ。

方法はカンタン。マリオが乗ったエレベーターが右側の床と同じ高さになったとき、左側に飛び降りる。うまくタイミングがあえば、死なずに床に降りることができる。ゲームに復帰したい人は、降りてきたエレベーターに飛び乗ればいい。たまにはゲームフリークもゲームからエスケープしてみてはいかがかな。

◀エレベーターが右側の床と同じ高さになったときマリオを左にジャンプ。

▶マリオが下の床でひとやすみ。

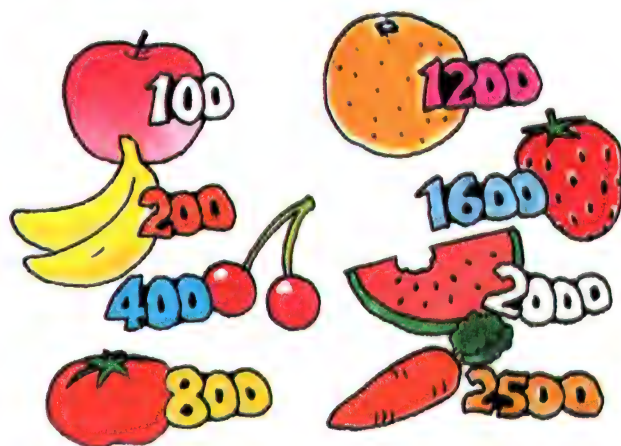
PART・2

不思議がいっぱいロードランナー

ロードランナーには、いろいろなおかしなことがおきる。とくにエディット画面では、いろいろおもしろい現象がおきるのだ。これらの現象を整理して、それを利用したエディット画面をつくってみるのも楽しいぞ!!

実践編 1 フルーツは毎回必ずだせる

なんだかわからないけど、ときどきでてくるフルーツ。ロードランナーでただひとつの隠れキャラだ。種類がいろいろあり、それによって得点もちがうので、右のイラストを見てもらいたい。

さて、そのだし方だが、まず金塊を全部取る前に、５匹以上の敵をつづけて消す。すると、そのつぎに金塊を取った位置に、脱出ハシゴがでると同時に、フルーツが出現する。フルーツは５秒程度で消えてしまうので、でる場所をおぼえておかないと、取りそこなってしまうぞ。

ところで、どのキャラクターがでるのか、という問題だが、これはランダムに決められているようなので、よくわからない。ロボットをたくさん消したからといって、点数の高いキャラクターがでるとはかぎらない。

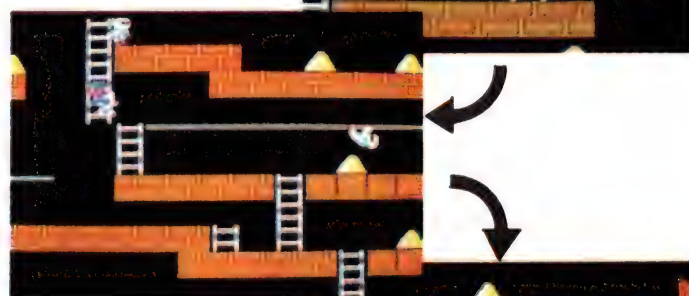
▲ロボットを５人以上穴に落として消してしまう。

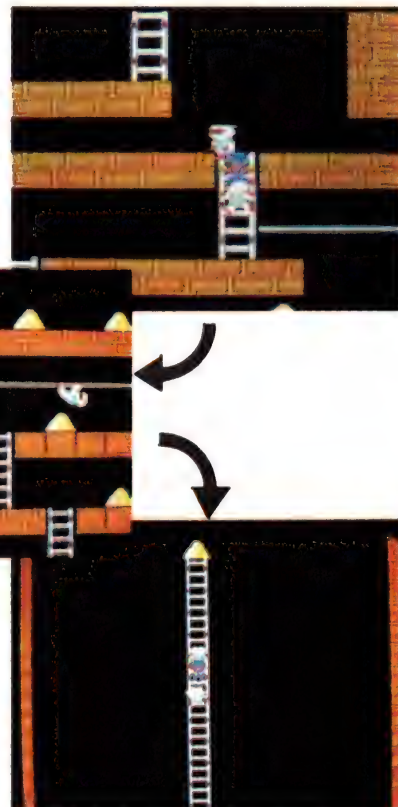
▲脱出ハシゴがでると同時に、フルーツがでる。これはバナナだ。

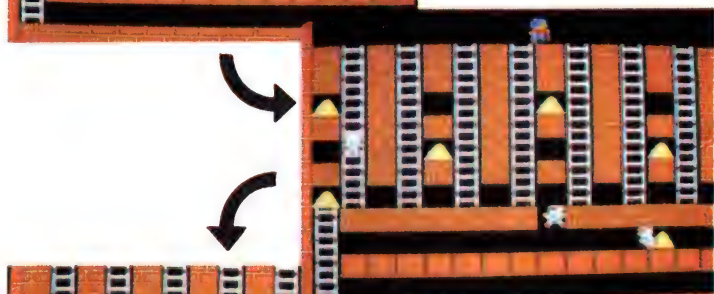
▲そして、スコアが表示されるときに、隠れキャラの得点も加算される。

実践編 2 大バグ! 必殺すり抜けワザ

じつはロードランナーには大バグがある。写真を見ればわかると思うけど、ハシゴにいるランナーを下から追ってきたロボットがすり抜けてしまうのだ。なぜこうなるのかよくわからないが、確実にすり抜けていく2つの条件がある。ひとつはハシゴを登っているランナーが左右どちらかの腕を上げている場合。もうひとつは右の上の写真のように、ランナーが、レンガとレンガの間にあるハシゴにいる場合。このときはランナーのかたちは関係ない。このバグのおかげでクリアしやすい面もあるのだ。これを利用してエディット画面をつくってみよう。

▶両側をレンガにはさまれているハシゴは、安全地帯なのだ。

▲横断歩道じゃないけど、ここでは右手か左手をあげれば安全。

▶エディットでも使えるからいたずら画面をつくってみよう。

実践編 3 ロボットにとどめをさせ!

◀掘った穴にロボットを入れるのだが、上にあるレンガは全部落とし穴。

▲ハシゴをすばやく登り、ロボットがはいだそうとするのを待つ。

◀タイミングよく飛び降り、はいだそうとするロボットをふたたび穴に戻す。

13面で使える隠れテクがこれ。穴からはいだそうとするロボットを、無理やり穴につき落とし、殺してしまおうというもの。

やり方は、まず、いつもどおり穴を掘る。しかし、掘る場所は決まっていて、その上にあるレンガはすでに落とし穴だ。したがってハシゴから飛び降りたとき、直接ロボットの頭の上に降りなければならない。そして、ロボットがモゾモゾとはいだそうとするとき、頭の上に飛び降り、ロボットを殺してしまう。しかし、タイミングがとてもむずかしいので、とくに有効なワザというわけではない。

実践編 4 レンガを消して、空中浮遊術

レンガを消してしまう方法を紹介しよう。レンガが上下に2つ並んでいるところで、上のレンガを掘る。そして、そのレンガがもとどおりになる直前に、下のレンガを掘る。すると、上のレンガが消えてしまうのだ。ところが、実際にはそこにレンガがあるので、消えたレンガの上を歩くと、まるで宙に浮いているように見えるのだ。下の写真（ステージ3の下の方）のような場所なら、3つつづけて消してしまうこともできる。

空中に浮いているように見えても、実際にはそこにレンガがあるので、穴を掘ることもできる。が、穴を掘ってそのままにしておくと、またもとのレンガに戻ってしまう。

▶空中浮遊をするには、こういう場所が最適。

◀ここまでやれば、完全に空中を歩いているように見える。

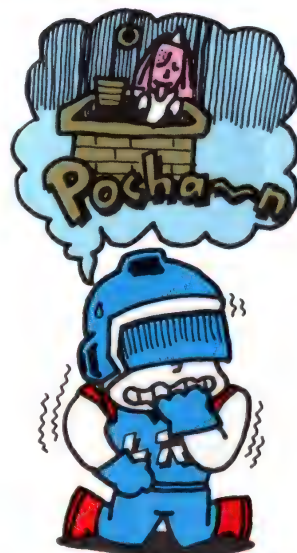
▲まず上のレンガを掘り、もとにもどる直前に下のレンガを掘る。

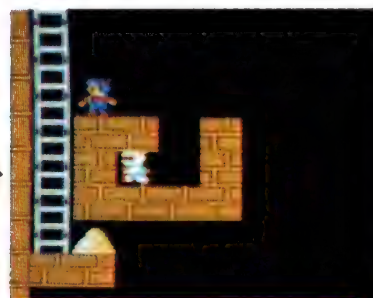
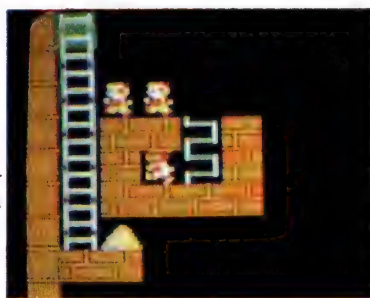
▲すると、このように空中を歩くことができるのだ。

▲つぎに、3つ全部を透明レンガにしてみよう。

実践編 5 ランナーが井戸に落ちた!?

バグじゃないけど、とても笑える現象がこれ。どんな場所でもいいから、ランナーをハシゴから飛び降りさせる。そして、セレクトボタンを押す。すると、飛び降りたときの「ヒュー」という音が、高い音から低い音へと続く。まるでランナーが井戸の底へ落ちていくような感じなのだ。おもわず笑ってしまう。

実際のゲームでもできるので、ゲームに疲れてきたら、骨休みのつもりでやってみよう。でもセレクトボタンは作動中なので、クリア寸前のときは、しないほうがいいよ。でも笑えるから、ついやってしまう。

エディット編 1 分身の術は最強のいじわる

▶まず、画面の左上にランナーが２人いる、こんな画面をつくってみる。

◀スタートボタンで左側のランナーが出現する。

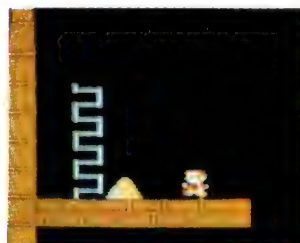
▶下にある金塊を取り、脱出ハシゴを出す。

◀一気に脱出ハシゴを登ろうとするとアウト。

▶もうひとりのランナーを消してからプレイしよう。

エディット画面最強のいじわるワザがこの分身の術だ。画面をつくるとき、ランナーを２人以上おくと、左上のランナーが優先され、画面にあらわれる。しかし、画面には見えないけど、ほかのランナーたちも実際はいるのだ。だから、見えないランナーが、ロボットにつかまってアウトになる場合もあるのだ。防ぐ方法は、見えないランナーがいる位置まで行く。かさなってしまえば見えないランナーは消えてしまうから、安心してプレイできる。エディットで写真のような画面をつくってためしてみよう。

エディット編 2 脱出ハシゴが消えちゃった

レンガから脱出ハシゴがのびていて、そのハシゴの横に金塊がある。そして、その金塊を取りながら、ハシゴの下のレンガを掘る。するといちばん下の脱出ハシゴが消えてしまう。空中浮遊と同様、ファミコンにはよくあるバグだ。

◀脱出ハシゴの横に金塊をおくのが、このワザのミソ。

◀脱出ハシゴがあらわれるが、いちばん下が消えてる。

▶金塊と半分かさなる位置まで進み、穴を掘る。

▶でも、実際はハシゴがあるから登れるよ。

エディット編 3 ランナーが敵ロボットに変身

▲ランナーをセットしない、こんなエディット画面をつくってみる。

エディット面で左のような面をつくり、ランナーをセットしておかないと、右から2つ目、上から7つ目の位置にランナーが出現する。そこで、出現したランナーを穴に埋めて殺してみる。するとつぎからは、その位置にランナーはいるのだが、キャラクターは出てこないのだ。そして、レンガを掘ってみる。すると色違いのロボットとなってランナーが出現するのだ。でも、動くとともとのランナーに戻るよ。

◀スタートボタンで、ランナーがふつうに出現。

▶まず、ランナーの左側のレンガを掘ってみる。

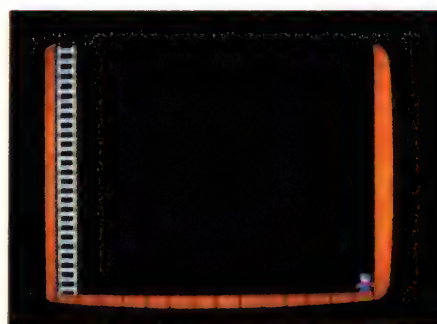
◀掘った穴に降り、1回目は自殺してみる。

▶再度スタートボタンを押す。なにも出現しない。

◀あれっ、穴を掘って出現したのは、ロボットだ。

▶でも移動すると、もとのランナーに早がわり。

エディット篇 4 アッ！という間にクリア

一瞬で画面をクリアする方法がある。まずふつうの画面でスピード調節機能を使い、最高スピード（34回ボタンを押す）にセットする。このままゲームオーバーになると、タイトル画面になるので、こんどはエディット・モードを選び、かんたんな画面をつくり、スタート。興奮しているランナーがあっというまにクリアする。

◀最高スピードにして、ふつうのゲームを終え、エディットでこんな画面をつくっておく。

▶スタートさせると、ものすごいスピードでランナーが走るので、一瞬にしてクリア。

エディット編 5 ランナーだっておどりたい

はなれたレンガを、敵の頭を乗り越えて通る、というワザを応用したのが、この〝ランナーおどり〟だ。写真のようなエディット画面をつくってみる。そして、ハシゴを登ってきたロボットの頭の上を通ってみる。そのとき、ピコピコとランナーが泣きながらおどる。ロボットが2人並んでいるときもできるけど、このときは、通ったあと、うしろのレンガをこわさなくてはいけない。

◀まずはこんなエディット画面をつくってみる。

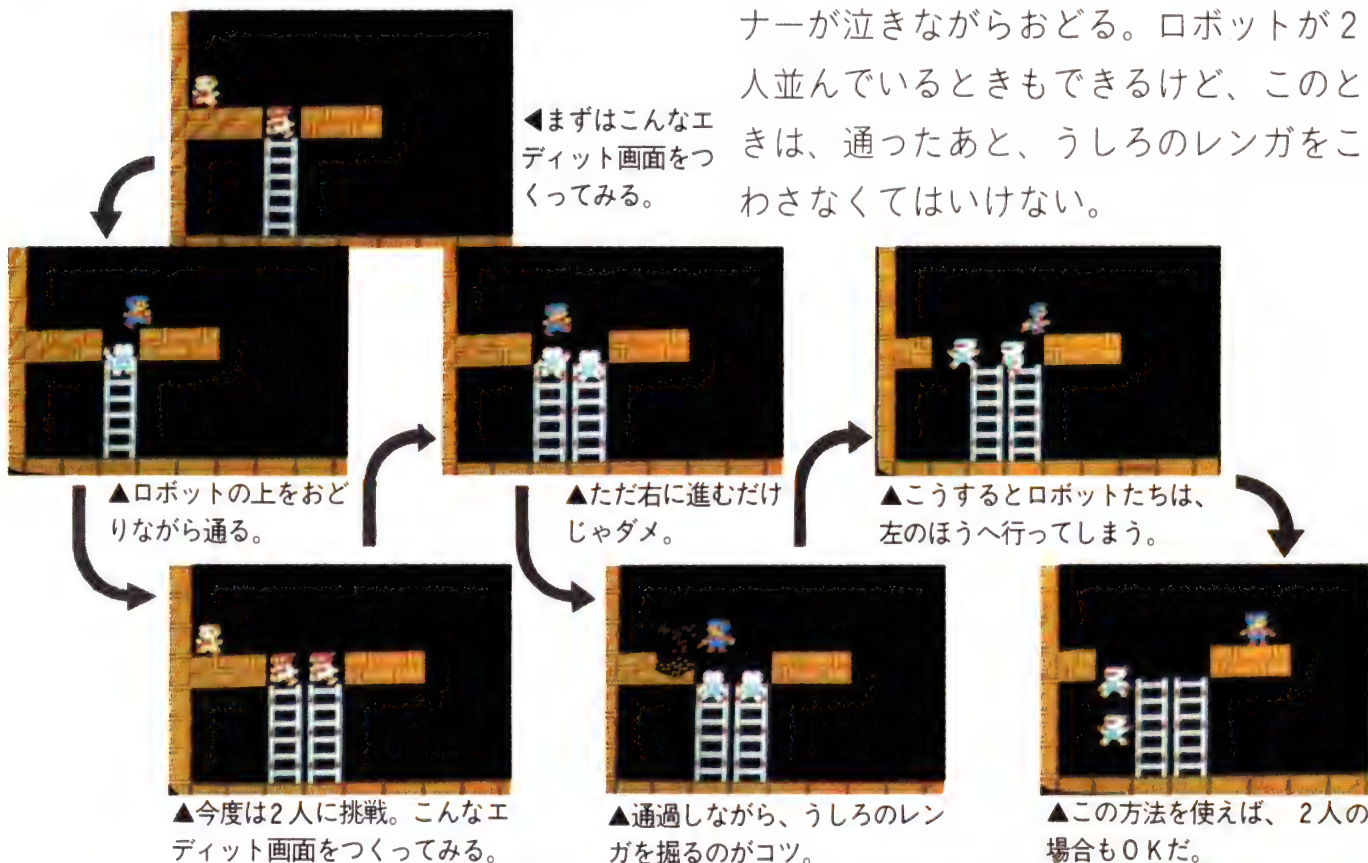
▲ロボットの上をおどりながら通る。

▲ただ右に進むだけじゃダメ。

▲こうするとロボットたちは、左のほうへ行ってしまう。

▲今度は2人に挑戦。こんなエディット画面をつくってみる。

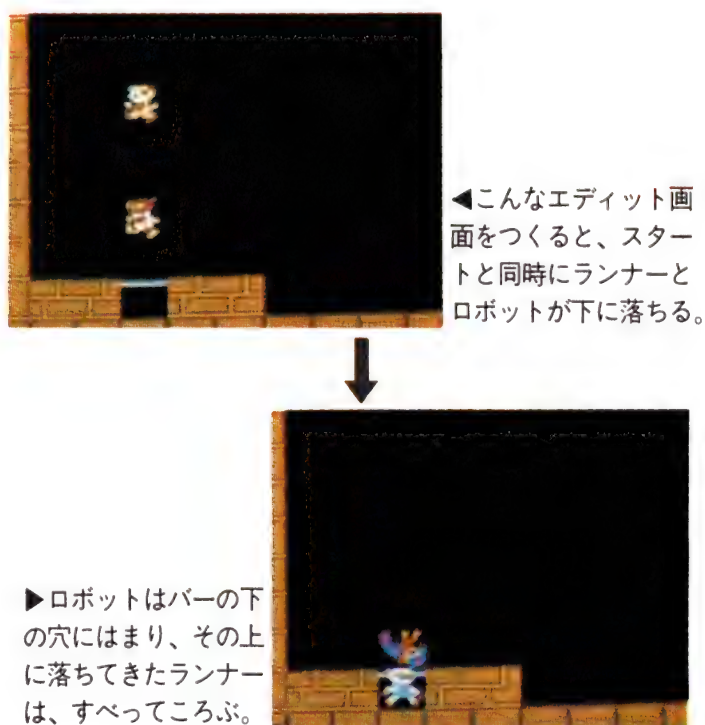
▲通過しながら、うしろのレンガを掘るのがコツ。

▲この方法を使えば、2人の場合もＯＫだ。

エディット編 6 ランナーすってんころりん

写真のように、ロボットがバーの下にある穴にはまりこんだとき、その上にランナーが飛び降りると、ランナーがこけてしまうのだ。

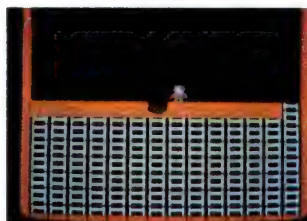
ここで、つづけて左右のレンガを掘ってみる。ランナーがブレイクダンスをしているように見えるだろう。こんな現象もなかなかおもしろいヨ。

◀こんなエディット画面をつくると、スタートと同時にランナーとロボットが下に落ちる。

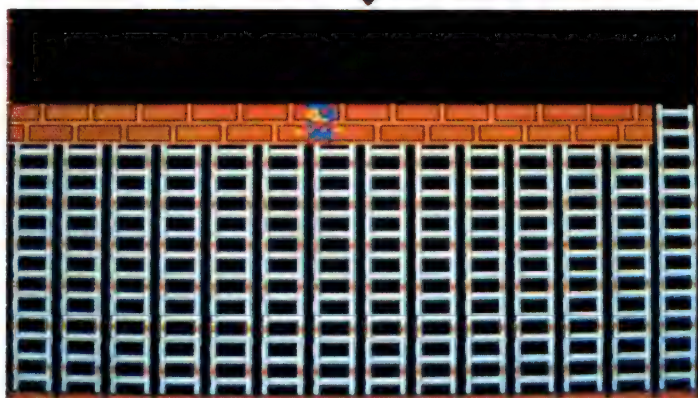
▶ロボットはバーの下の穴にはまり、その上に落ちてきたランナーは、すべってころぶ。

エディット編 7 レンガが落とし穴に変身

これはなかなかおもしろい現象で、ふつうのレンガが落とし穴に変わってしまうというものだ。しかもこの落とし穴は左右や下からの出入りもできるという不思議なものだ。つまり、いいかえればレンガがあるように見えて、じつはそこにはなにもないことになってしまうのだ。

やり方は、右上の写真のようなところでレンガを掘り、埋まってくるレンガの下半分に、ランナーの頭を入れておけばよい。こうして復元されたレンガは、落とし穴になってしまうのだ。また、右の写真のように横に連続してこのレンガをつくれば、中を自由に歩くこともできる。

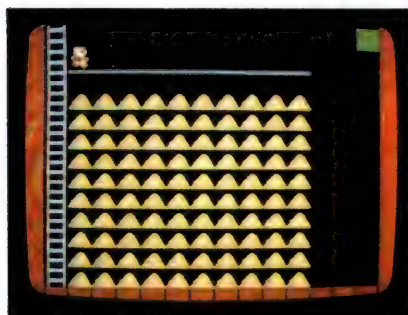
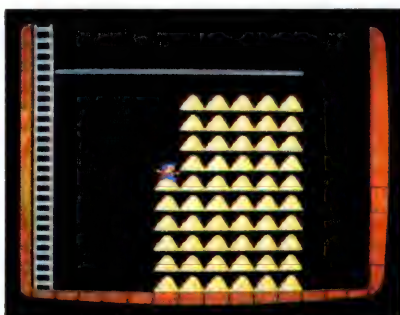
▲ハシゴの上にレンガがのっているところで穴を掘る。

▲その穴に飛び降り頭を半分入れておく。

▼すると、落とし穴ができてしまう。

▼同じように、こんなところで連続してつくると……。

▲レンガのなかを歩くことができてしまうのだ!!

エディット編 8 10,000点だせばスコアが変身!

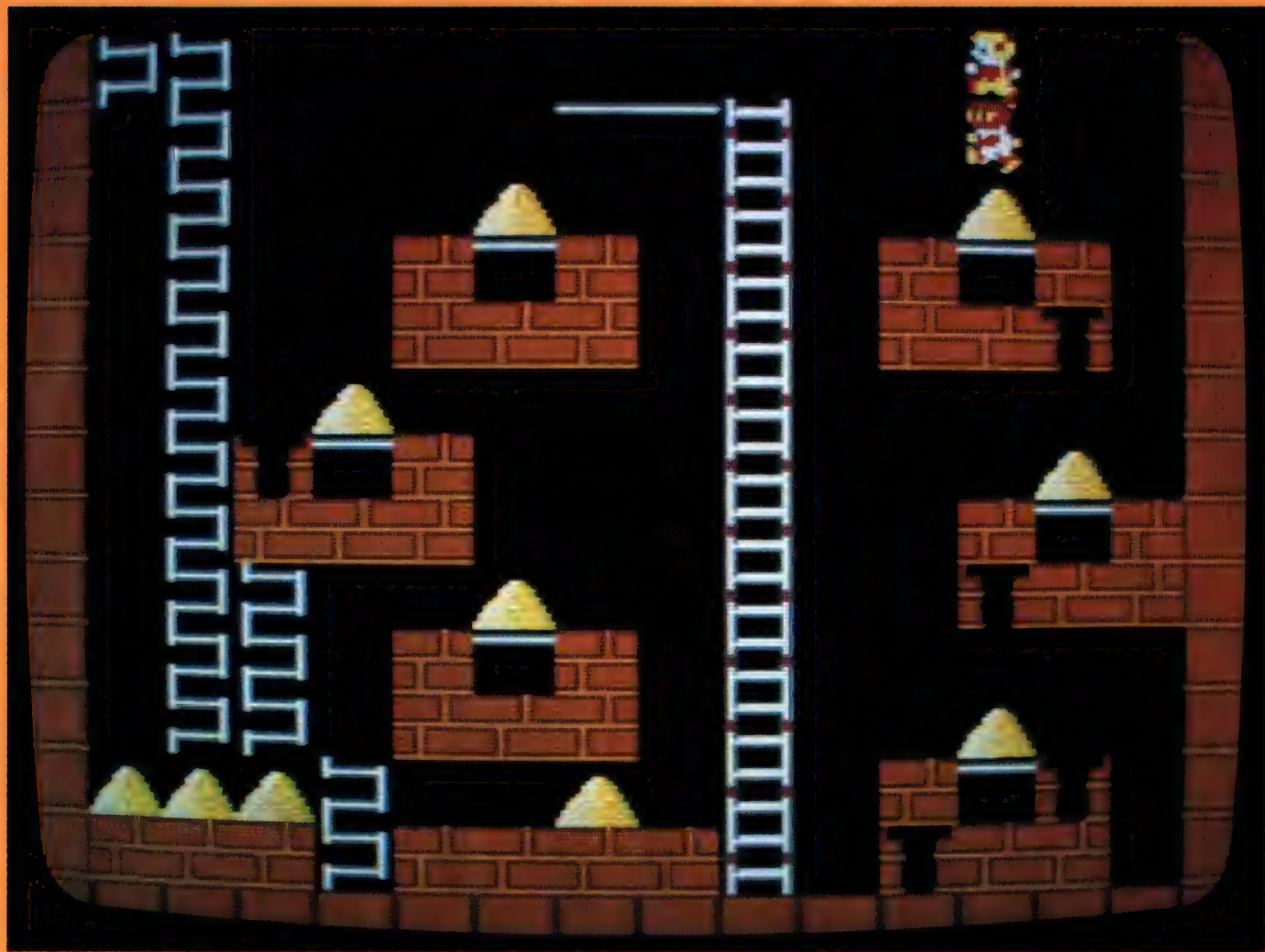
こんなエディット画面をつくっても、実際には遊ぶことはできないと思うけど、一度ためしてみたい現象がこれ。

得点が10.000点を越えると、数字のキャラクターがかわって、セレクトするときに使う赤玉になってしまうのだ。だから、画面に100個金塊をならべて、それを全部取り脱出する。スコアは5ケタ目が表示されないので、4ケタ目に赤玉がでるのだ。

▲タテ10個ヨコ10個ならんだ金塊は、なかなかソーカンだ。

▲これをハシゴとバーを使って全部取る。

▲得点は10,000点。でも5ケタ目がないので、4ケタ目に赤玉がでる。

PART・3

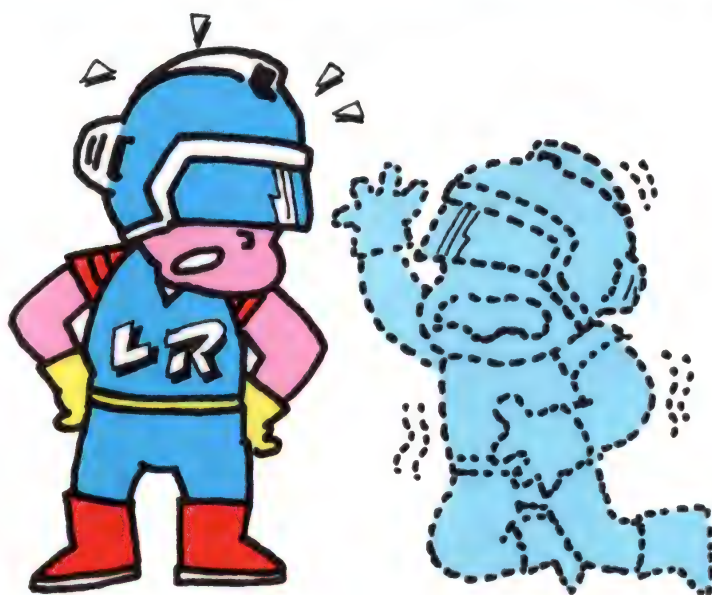
ロードランナー いたずら画面集

ここで紹介したバグや隠れテクを知らなければクリア不可能ないたずら画面集。友だちをひっかけて笑ってやろう。

1 ランナーがすべってころぶ!

いたずら画面の1番目、まずここではランナーを何回もこけさせて笑うのだ。

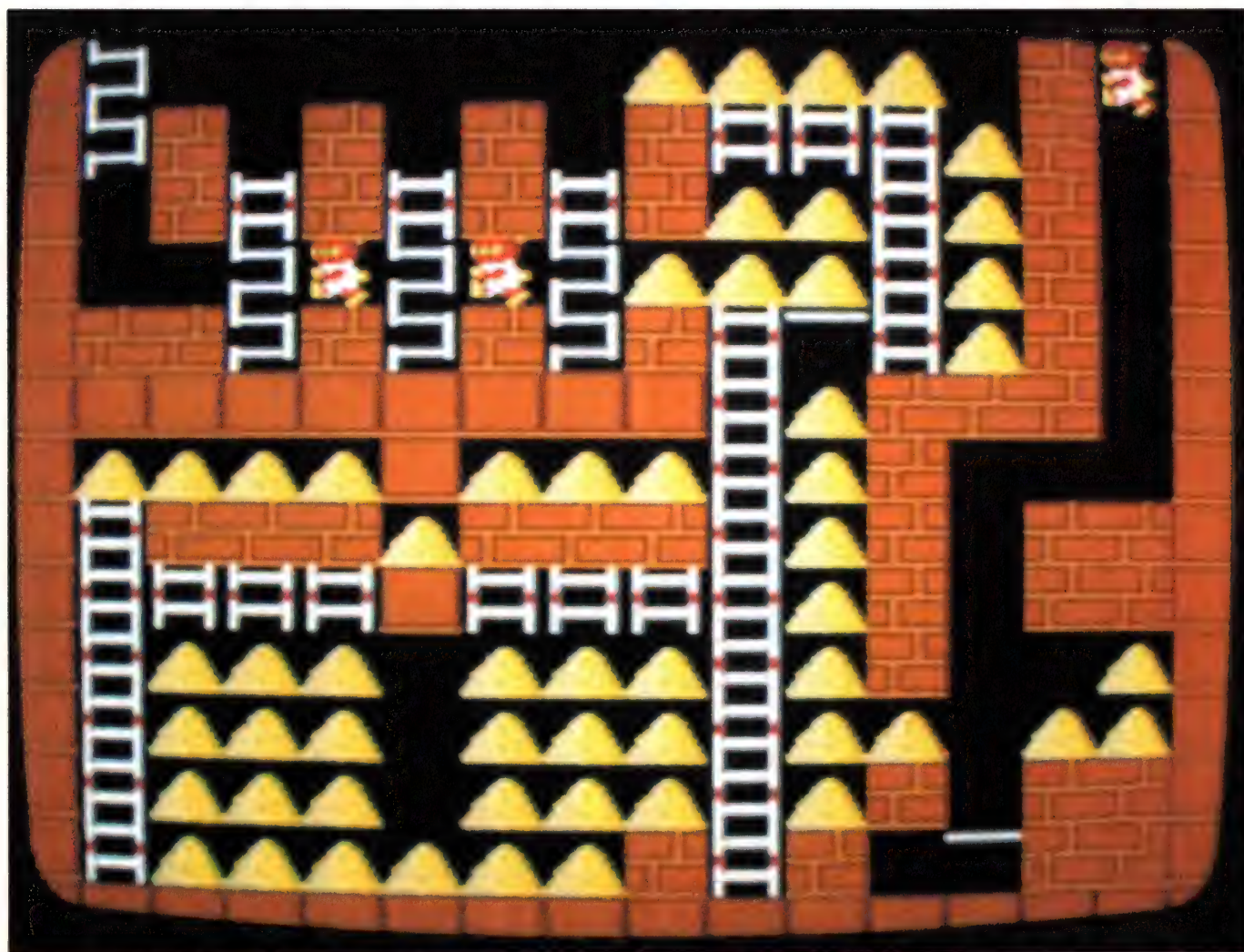
画面を見ればわかるとおり、レンガとバーと落とし穴を組みあわせたブロックが6つある。6つともバーの下にロボットが落ち、その上に降りたランナーがこける。しかし、それぞれ攻め方がちがって、単純に左右を掘ればいいのや、掘ったあと、落ちたロボットの頭の上に乗って進まなくてはいけないのがある。高度なテクニックが必要なのだ。まんなかのハシゴには〝すり抜けワザ〟を使おう。

2 きったねーぞ いじわる分身

このいたずらエディット画面のクリアのしかたを教えちゃおう。まず、左側が本物だから、ハシゴを登って左にいたロボットを〝すり抜けワザ〟でかわす。つぎに金塊を取りながら左下のバーの上でころび、ロボットを助けて、まんなかにあるハシゴにロボットをふたりならべる。そして、金塊を取ったあと、レンガをこわし、おどりながらロボットの頭の上を通過する。このあと通過したレンガをこわさなければならない。そして、ロボット1人を右下にあるハシゴにさそい、〝ランナーおどり〟でその上にある金塊を取る。あとは最後の金塊を取って脱出ハシゴをだす。しかし、ここで喜んでいると、〝分身ワザ〟にひっかかる。ロボットを引きつけてから脱出しよう。

3 仮面ランナーヘンシーン!!

このエディット画面は、途中で失敗しても楽しめる〝ランナー変身ワザ〟を使ったものなんだ。ランナーが色違いのロボットになったり、死んだときの姿勢で出現したりするのだ。

さて、クリアのしかただが、PART・2のワザを知っていればカンタン。しかし、右下にある金塊を取るにはハイテクが必要だから、できない人はここに金塊をおかないように。コンクリートとハシゴでかこまれた左側のブロックは、〝落とし穴づくりのワザ〟を使う。まんなかにある金塊の右側のレンガを落とし穴にするのだ。そうすればここの金塊は全部取れる。そして、最後は〝ランナーおどり〟。通過したあとレンガをこわすことを忘れないでね。

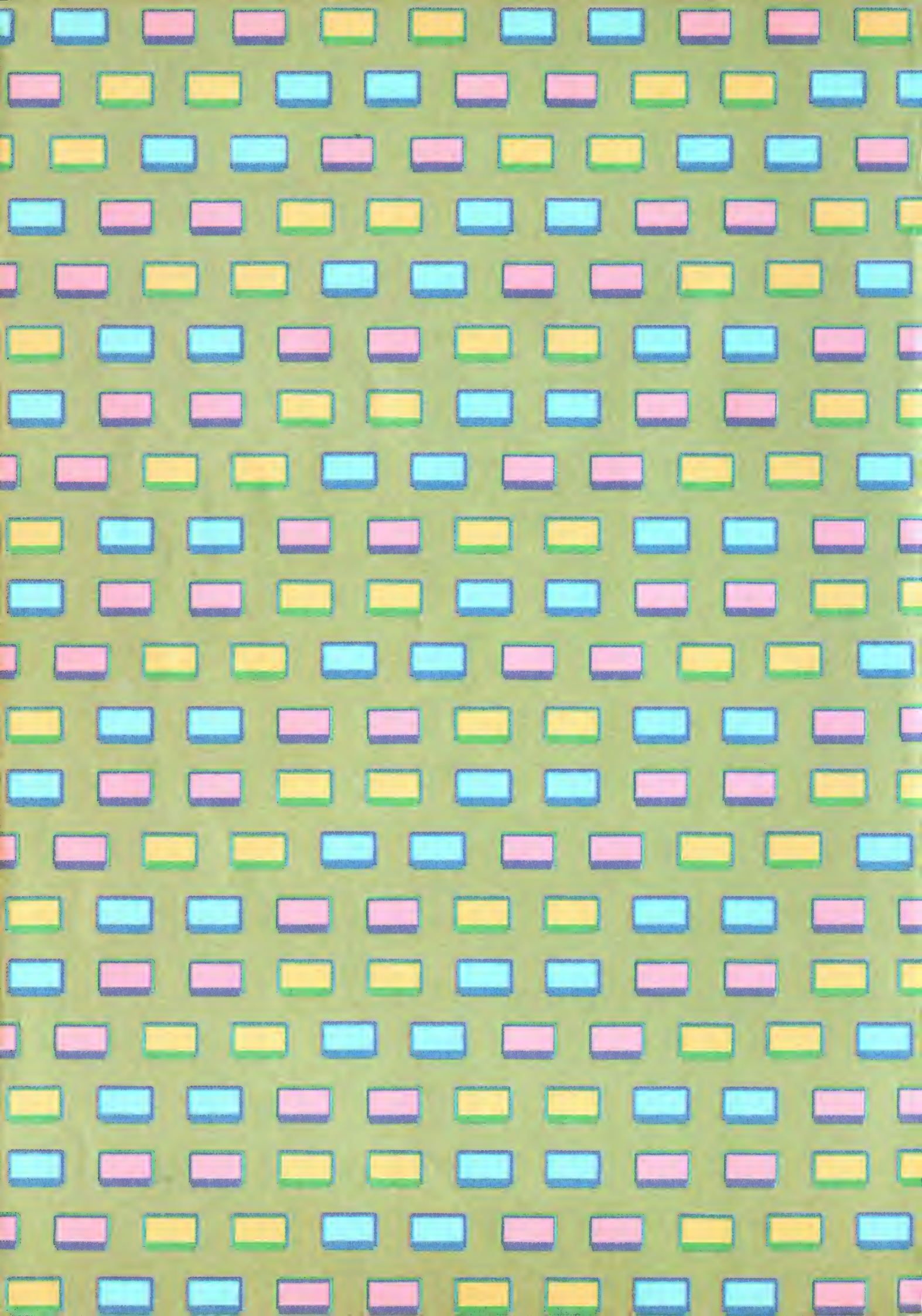
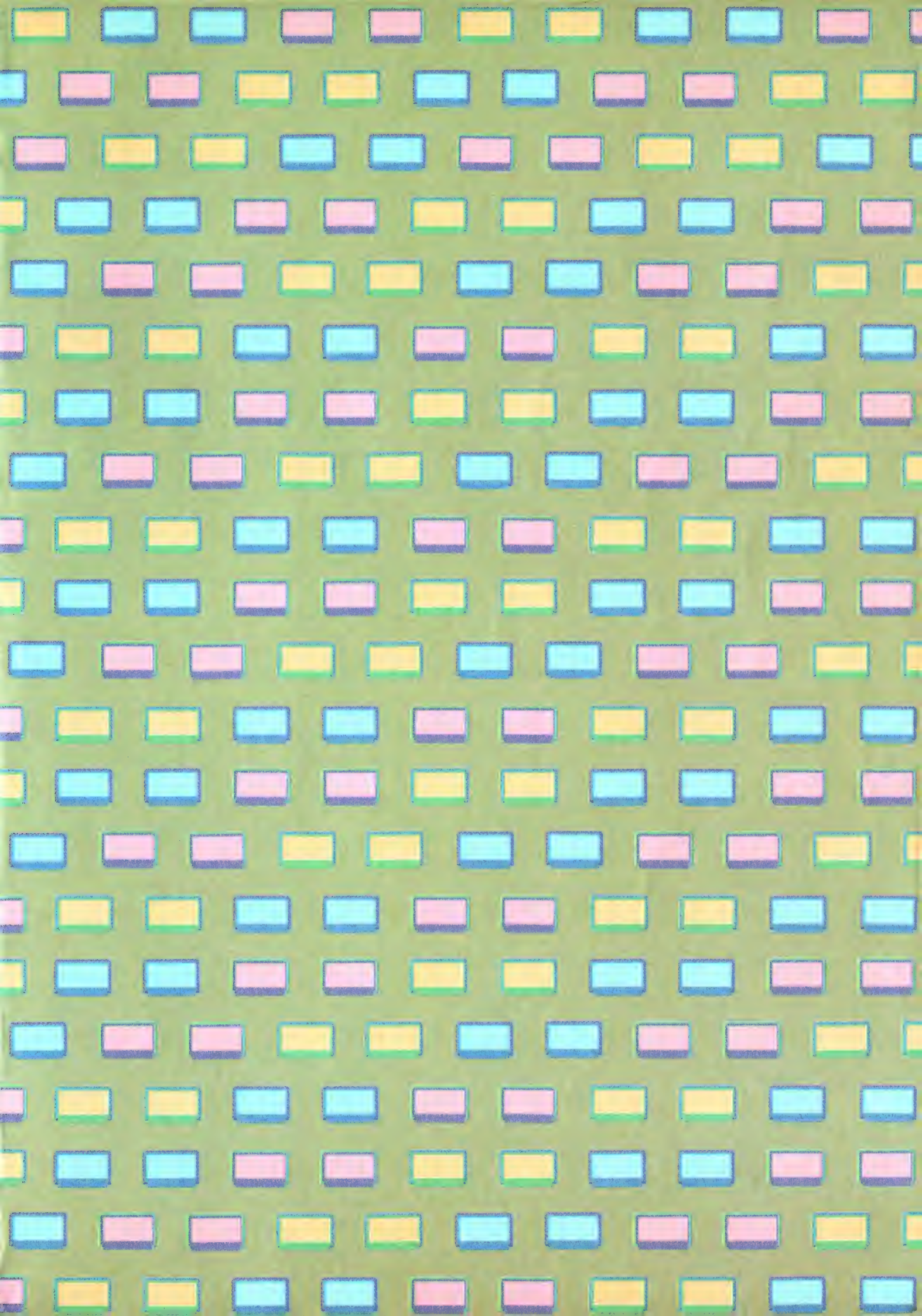
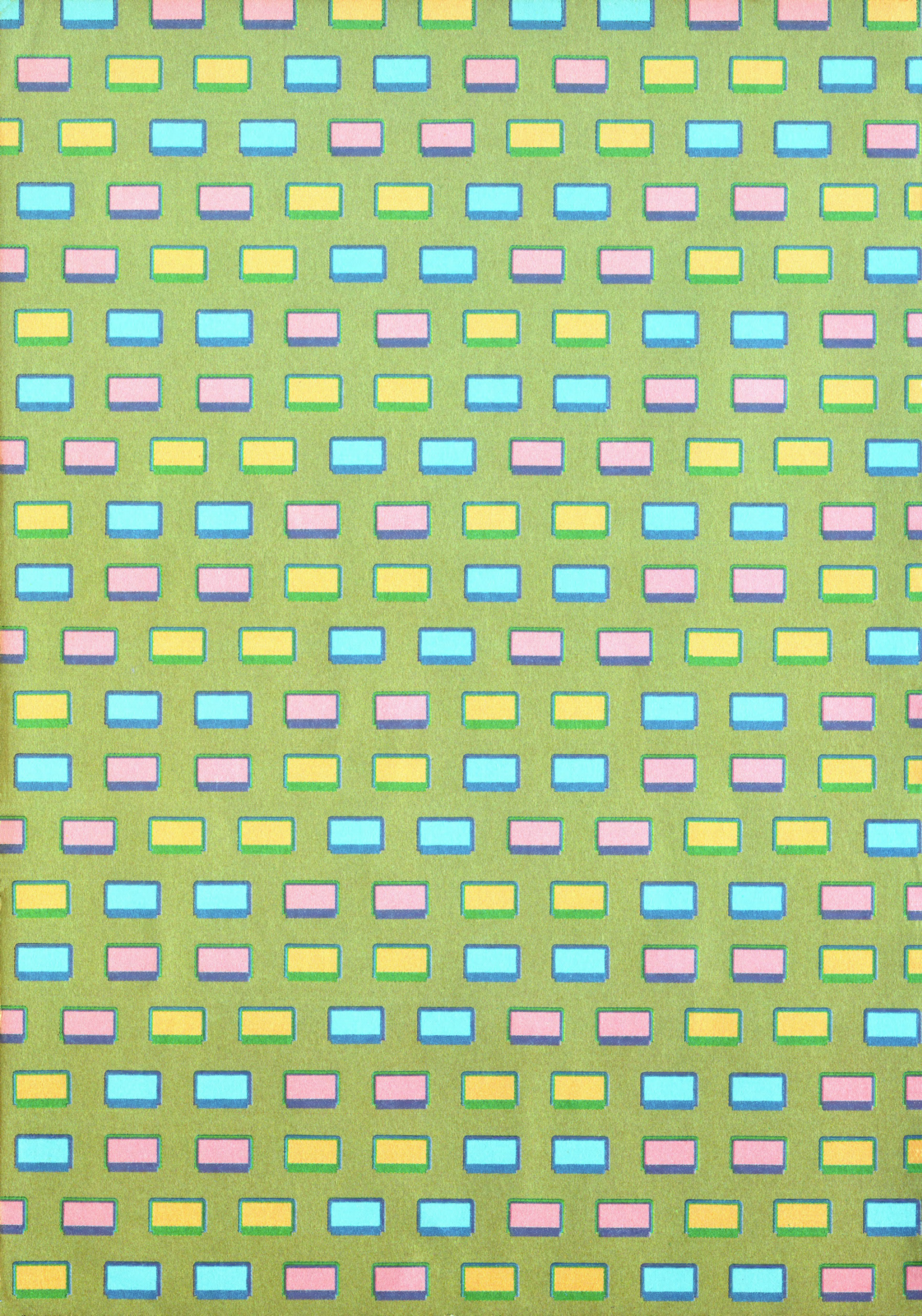
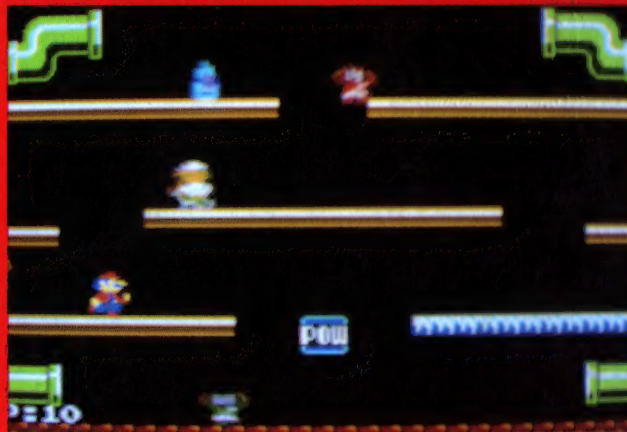
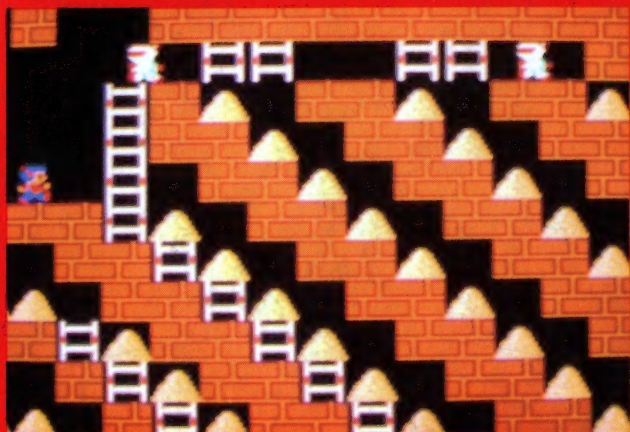
お　願　い

本書についてのお問い合せは、往復ハガキにてJICC出版局・編集部「ファミリーコンピュータ必勝本係」までお送りください。電話によるお問い合せにはお答えできませんのでご了承ください。

編集　Hieronymus
AD　D/Hits
レイアウト　THE PLANET
佐藤敏行
保田多三雄
イラスト　早川茂喜
中野豪
椙村嘉一
撮影　林久平

ファミリーコンピュータ必勝本

著者　ファミコン・チャンピオン・クラブ
発行　1985年6月25日第1刷
1985年9月10日第6刷　発行
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
郵便番号102／東京都千代田区麹町5-5-5
振替＝東京7-170829㈱ジック
電話＝編集部・03(234)3691
営業部・03(234)4621
定価　750円
印刷所　ライフ印刷工業株式会社

Printed in Japan
乱丁・落丁本は、ご面倒ですが小社営業部宛ご送付ください。送料小社負担にてお取替いたします。

0000-85117-3368

ファミコン・チャンピオン・クラブ／著　定価750円　0000-85117-3368

本書についてのお問い合せは、往復ハガキにてJICC出版局・編集部まで（他の方法はご遠慮ください）